

JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

MACOS X MAGAZIN

III.ÉVF. 1.sz. 1996.
J A N U Á R 294 FT



PC-X

Január

Látástól Wikulásig...

Itt van az Újév, itt van újra, de hogy ez kinek hiányzott?! Az új év mindig a változások éve – a legfontosabb változás, hogy szerkesztőségünk is átalakul. Nemcsak, hogy új telefonközpontunk van (és ebbe egyelőre beleőrülünk), de mostantól kezdve Shy nélkül készítjük a lapot. Szép volt együtt az elmúlt másfél év, de 1996-tól kezdve külön utakon járunk. Ennek megfelelően fokozatosan alakítjuk át a lapot – ennek első, apró jeleit már most is észrevehetitek (remélhetőleg lesz időnk mindent alaposan átgondolni majd, hiszen így, Karácsony előtt majd' bedilizük). Mindjárt magyarázkodással kezdjük: nem döglött meg a Hotline News rovat, csak „pihen”! Annyi friss játék érkezett a napokban, hogy kénytelenek voltunk a „Forró Híreket” még forróbb leírásokra cserélni. Nem baj, ugye? Ha lehet, igyekszünk még „emberközelibbek” lenni: egy-egy leírásba be-becsempésszük mostantól több írónk véleményét is.

Apropó, vélemény. Megvettétek már a decemberi CD-X-et, amin a demopályázat van? A CD-X N^o3 tartalmazza ugyanis azokat a „pályaműveket”, amikre várjuk szavazataitokat. Küldd be levélpon, melyik demo tetszett a legjobban, és mi ennek megfelelően díjazzuk a műremekeket. Ha pedig nem érdekelnek a demók, nézelődj a CD-X-en – van rajta érdekesség bőven!

- 4 The Dig – Spielberg tollából
- 6 EF 2000 Eurofighter – ez aztán repszim!
- 8 The Web és Pinball World flipperek
- 9 Screamer – markold a kormányt!
- 10 Fifa'95 és Actua Soccer – 12:3-ra győzött
- 12 Mission Critical – Star Trek féleség?
- 14 Mortal Kombat 3 – Tipp-top cheat kódok
- 16 Sim Isle – építs magadnak szigetet
- 18 Steel Panther – páncélos párducok
- 20 Caesar II – leírás sok-sok ötlettel
- 22 Worms – szerintünk a hónap és az év játéka

- 24 Mirage és Reflux – kalandjátékok
- 25 Aliens – az idegenek még mindig élnek
- 26 Mortal Coil – Doom-szerű kalandjáték
- 27 Rebel Assault 2 – végre megjött
- 28 U.S. Navy Gold és Silent Steel
- 30 Raven Project – űrharc és szimulátor
- 31 Filmajánlat januárra – játékokkal
- 32 Music City – Gyu bácsi kedvencei
- 34 MS Encarta'96 – mindig tud újat
- 36 MS Autoroute – Európát is ismeri
- 37 MS 3D Movie Maker – mozikészítő
- 38 Demozóna – hazai demo történelem
- 39 VESA programozás – grafkártya-kódolás
- 40 Notator – kényelem szerető zenészeknek
- 42 Aréna – Dr. Nyúl Kálmán válaszol
- 43 Dr. MIDI – az Edge 3D hangoskodása
- 46 HW Depo – a pályázat értékelése
- 49 CDi – Indul a bakterház és Forrest Gump
- 50 Edge 3D – tapasztalatok a PC-X-ben
- 51 Trophy Bass – pecázás pécén
- 53 3D Studio – Kaiser úr ismét válaszol
- 54 Lightwave 3D – további ray-tracelés
- 56 Multimédia – CD-ROM-okról...
- 58 Wizard's csodák – vágd ki a kupont!

 IDG
HUNGARY

Következő számunk 1996. február 5-én, hétfőn jelenik meg.

- PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató
Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos);
szorgos kéz: Iván Csilla; általános hőzöngő: Spányik Balázs (The Richfielder); grafikus: Zékány Krisztina; a lapot tördeli: Sütő István (Süti); címlap: Kondákor László (Kondi).
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.
Postacím: 1537 Budapest, Pf. 386
Telefon: 156-0337, 156-8291 és 156-3211/PC-X
Telefax: 156-9773, E-mail: PC-X@IDG.HU
Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG

MKB 103-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.
Ára: 294 Ft, fél évre 1344 Ft, egy évre 2688 Ft.
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 95.0540
HU ISSN: 1218-358X
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,
a Hírker Rt., az alternatív terjesztők
és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.



Haláli ciki, de most döbentünk csak rá, hogy ebben a számban már alig maradt játékre hely, hiszen annyira telezsúfoltuk újdonsággal – persze a szokásosak most sem hiányoznak (film, zenés és a Wizard's kupon se jöhet rosszul). Azért egy igazi fődíjnak mindig akad hely: NHL Hockey '95-öt nyer az, aki a legjobb viccet küldi be ne-

künk január végéig (fájdalomdíjként néhány demo CD-t is kisorsolunk a többi helyezett között)!

Egy kis játék...

Ha levelet írsz, ne felejtse el, hogy megváltozott az irányítószámunk 1536-ról 1537-re. Telefonszámaink

is módosultak egy picinykét, lásd az előző oldalon, az impresszumban!

BOLDOG ÚJ ÉVET!

Uff, nagy nehezen véget ért a Computer Karácsony. No, nem mintha rosszul éreztük volna magunkat, sőt! Csak éppen akadt tennivaló bőven... Hosszú készülődés előzte meg HW Depo Játékank végső fordulóját, a PC-X Ár(le)verést. (Köszí Schuerue, és boc's az álmatlan éjszakáért!) Az árverés előtt



vel aztán átrehettük a fabatkákat – ezekkel lehetett licitálni. Úgy gondoljuk, a nyeremények értéke lehetett az igazi csáberő – nem hittük volna, hogy ilyen jól sikerül majd az árverés! Reméljük, senki nem csalódott; sokak elszontyolodtak, mikor már olyan magasra szökött fel például a 486-os alaplap ára, hogy már nem tudtak lépést tartani a licitálással. (Voltaképpen a HW Játék abszolút nyertesei (talán öten) kaptak mindössze annyi zsetont, hogy könnyedén levadászhatták a menő nyereményeket is.) Így van ez rendjén, hiszen ők voltak a legjobb-

bak – az árveréssel mindössze az volt a célunk, hogy klassz dibi közepette „adhassuk” át a díjakat. Ez be-



kipostáztuk az első 70 legjobbnak levelünket (majdnem 500-an küldték be megajánlásukat – részletek a 46. oldalon, a HW Depóban), ami-

...jött, erről a fényképek is tanúskodnak... *Felfedjük iróink és magunk kiletét – íme hát egy Újévi összerkesztőségi portré:*

Kaiser úr, mint mindig, most is szerénykedik
 Jupi már megint nem kapott írnivalót...
 Hát itt már nem Schuerue-n maradt hely!
 Azért, mert seholy repülő, még ne légy morcos, Trau!
 „Gyerekek, már megint kiesett a kontaktlencsém!” – Newlocal
 Pelace most nem duzzog, volt miről írnia...
 És aki a fényképgép mögött áll: Sam.Joe (jobb is, ha nem mutatjuk)
 Süti most még élénk, fogalma sincs, mennyit kell majd tőrdelni...
 BigZoo-nak egy hónapja lecsúszott a haja az állára...
 Csilla, figyeld a Kondi kezét, nehogy elkalandozzon!
 Hogy Mr. Chaos minek vigyorog ennyire?
 Szerintem Gyu bácsi walkman-ezik közben...
 „Gyerekek, sokáig tart még!” – Kondi
 Átmenetileg civilben – Jon
 A jóllakott napközis: The Richfielderke
 Aki mindig jobban tudja: Ema Nymton (de ő még nem tudja, amit mi tudunk...)
 Giraffe baromira unja már...
 Joker megértően mosolyog
 Zong és El Capo nagyon feszít!
 Pellus nem mindig ilyen komoly... Pláne, hogy van végre Rebel z-je

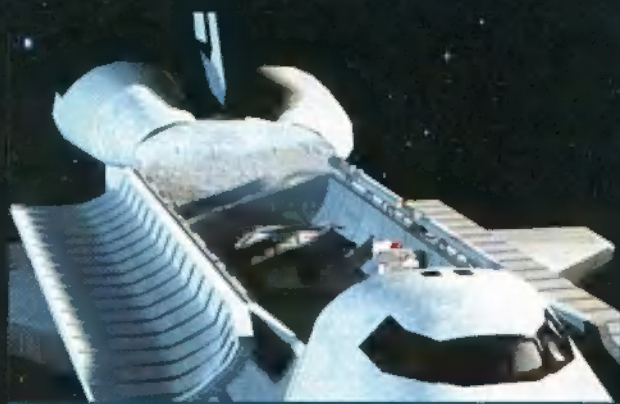
KALANDJÁTÉK

GAME-PORT

10... 9... 8... 7... 6...
5... 4... 3... GYÚJTÁS

- HOUSTON, VALAMI BAJ VAN.
- ITT HOUSTON, MI A BAJ?
- MELYIK ITT A GYÚJTÁS?
- AZ A ZÖLD GOMB, OTT OLDALT.
- AH, MEGVAN. KÖSZ A SEGÍTSÉGET HOUSTON, VÉGE.

Az űrhajó felszállt. Bár nem ez a legalkalmasabb jármű erre a feladatra, ebben a vész helyzetben nem volt idő újabb típus tervezésére. Gondolom mindannyian tudják, hogy űrhajónk célja a hun lövezés, Attila után elnevezett meteor eltérítése, hogy új pályára állva elkerülje a Földet. A hajó legénysége rajtam, Boston Low kapitányon kívül még négy személyből állt: Dr. Brink kozmikusfizikus, örvendő asztrológus, Miles a robbanóanyagok szakértője, Borden a Föld egyik legjobb pilótája és Robins, aki újságíró és asztronauta. Megérkeztünk a meteorhoz. Robins, Brink és jómagam mentünk ki megvizsgálni a követ és elhelyezni az atomtölteteket. Nem találtunk igazán jó helyet a két bombának, tehát vájnunk kellett. A szerszámokat kivettük a repkedő rőfiből, és elvégeztük a sebészi beavatkozást a meteoron. A töltetek beillesztése után visszatértünk az űrhajóhoz, s kiadtam a parancsot a robbanószerkezetek aktivizálására. A bombák felrobbantak, az akció sikerült. (Ijedségre semmi ok, nincs vége a játéknak!) Brink tanácsára megnéztük a robbanások helyét, és láttuk, hogy akkora lyuk keletkezett a me-



Valahol itt kezdődött az egész, amikor kiszálltunk...

teoron, hogy be lehet menni a belsejébe. Bent nem kellett sokáig vizsgálódnunk ahhoz, hogy megállapítsuk: ezeket a formákat nem a természet alakította ki. Paneleket is találtunk, melyek a nyomás hatására eltűntek a mélyben. Találtunk egy átjárót, mely egy másik, lényegesen nagyobb terembe nyílt. Kiderült, hogy a benyomott panelek csak sík lapok, és beilleszthetőek a teremben lévő óriási, ötszög alakú formába. Az utolsó forma helyre rakása után hirtelen megmozdult a meteor, majd lassan átalakult egy idegen űrhajóvá. Nem tehetünk mást, mint hogy megvárjuk, amíg leszáll.

Idegen bolygóra érkeztünk. A levegőt, az analízálás után szinte majd-



A földalatti reaktort beindítva megindul az áram

nem megegyezőnek találtuk a miénkkel. Megpróbáltunk kapcsolatot teremteni a földi irányító központtal, de senki sem válaszolt. Egyedül maradtunk. Levetettük űrruháinkat, megspórolva ezzel a levegőt a visszatérésre. Ha lesz egyáltalán visszatérés... Felderítettük a területet. Egy idegen űrhajó roncsain kívül rengeteg csontot is találtunk. Nekik nem sikerült hazajutniuk. A roncsban talált furcsa irányjelző szerkezet és egy szellem segítségével jutottunk közelebb a hazatéréshez. Egy pontra mutatott, ahol hosszas vita után Brink elkezdett ásni. A talaj túl vékony volt, beszakadt alatta. Körülbelül nyolc métert zuhant a mélybe – azonnal szörnyethalt. Még egy nap sem telt el, s egyik társam már halott, óvatosabbnak kell lennünk. Robins külön akarta folytatni a felfedezést. Egyedül néztem hát körbe a teremben, ami mint később kiderült, egy körfolyosó. Rengeteg zárt ajtó, egy felfelé és egy lefelé igyekvő folyosó tarkította a berendezést. Az elmaradhatatlan háromszögből is volt egy darab. Az ajtókat sehogy sem tudtam kinyitni, a folyosók végén furcsa szerkezetek voltak. A lenti egy emelőnek is használható valamit irányított. Segítségével az idegenek „erőművét” hoztam rendbe. Ez szolgáltatott energiát többek között az ajtók kódpaneljeinek is. A fenti oszlop megtelt energiával, s kiderült az is, hogy

az egyik ajtó számkód-panelje nem kap energiát. Lefeszítettem a fedelét a kint talált csontok egyikével, és a roncsbeli vezetékkel energiát vezettem bele. Bár nem azt az ajtót nyitotta a talált rúd, mely a kódot rejtette magában, bemenítem rajta és egy újabb terembe érkeztem. Egy gúla alakú oszlop tetején kapcsoló ragadta magához tekintetemet: megnyomtam a gombot. Egy furcsa gömb jelent meg, kinyitotta ajtaját, majd végighaladt egy érdekes, víz alatt húzódó folyosón. Ugy éreztem magam, mintha az egyik fáraó piramisának belsejébe érkeztem volna, mindenfelé romok hevertek – innen két ajtó is nyílt, s egyiket sem sikerült kinyitnom. Tovább folytattam a felderítést a felfelé vezető úton. Az ottani gepezethez hasonló még sohasem láttam, valószínűleg a kis szellem segítségével is észrevettem volna. Bekapcsoltam, de nem történt semmi. Allítottam egy kicsit a lencsén, s így mindjárt működött. Nem hittem a szememnek – egy fényhidat hozott létre. Bátran ráléptem, s kibírt – fantasztikus, jártam a fényen!

A híd egy furcsa tárgy felé tartott, s mivel nem tudtam rájönni, mi lehet az, továbbmentem. A legfelső szoba egy múzeumot rejtett, melyben „alien videókat” néztem meg. Csak az egyiknek tudtam kiszabizálni a jelentését: valami történni fog, ha a bolygó két holdja fedi egymást. Felvettem a piros „kulcsot”, egy kőtáblát, amin furcsa írásjelek voltak és két folyamatosan pulzáló kristályt. Pont ilyet láttam az egyik videón is. Elég hihetetlennek tűnik, de ezzel hoztam vissza az életbe Brinket, aki még mindig ugyanott feküdt, a várom mélyén. Nem csodálom, ha nem hisznek nekem, hiszen Robins is csak nehezen fogadta el, pedig ő ott volt, s



A hatlábú teknőc csontvázát majd' egy napig rakesgattuk!

LOG

látta, mennyivel előttünk járnak az idegenek. A piros kulcs kombinációját rutinosan programoztuk be (Brink és én) a zárba, s magabiztosan nyomtuk meg a gömb hívógombját, amikor... amikor nem történt semmi. Akkor azt hittem, hogy rossz a hívógomb, de később kiderült, hogy nem a korrodálódásnál van a kutya elásva. Viszont ketten már ki tudtuk nyitni a beszorult ajtót, s egy életkristályokkal teli szobába jutottunk. A szellem megint megjelent, körbelengte a kristályokat, majd egy halálfejet formázott és eltűnt. Rögtön tanácsoltam Brinknek, hogy felejtsük el a kristályokat, s ne használjuk őket. Ellenkezett és hirtelen remegés fogta el, majd pillanatok alatt teljesen megváltozott.

Találtunk még egy adag robbanóanyagot, mely szerezte a múzeum egyik képernyőjén. Az utasítás szerint, amint víz ér hozzá, robban; elmentünk hát a vízpartra, s végre találkoztunk egy élőlényvel. Igaz, úgy nézett ki, mint egy földi teknőc, egyetlen különbséggel: hat lába volt. Váratlanul a víz alól felbukkant egy ősi dinoszauruszra hasonlító lény, amely elkapta a teknőcöt és szétropogtatta szájában, mintha ropi lenne. Sajnos a szörny akadályozta további felfedező munkánkat, így kénytelenek voltunk megfosztani magunkat társaságától. Már szólni akartam Brinknek, hogy mit szól hozzá, de hűlt helyét találtam. Latba vettem összes anatómiai tudásomat, ami nem sokat segített egy idegen bolygón, de mindegy. Osszeraktam a csontvázat és egy kedves kis csomagot erősítettem rá. Bár kissé furesán mozgott, a ragadozónak így is tetszett. Hangos robbanással köszönte meg kedvességünket. Leúsztam a víz alatti barlangba. Egy narancssárga



Pacsit a bácsinak! Elvégre összehaverkodunk, vagy nem?

„kulcs” és a háromszög egy újabb darabján kívül semmi mást nem találtam. Még egy ajtó tárult fel előttem. Bizonytalan léptekkel indultam előre az újabb gömbhívó felé – egy újabb szirtre vitt. Szerpentinén vezetett felfelé az út, egészen egy gépezetig. Aktiváltam a hidat, hasonló módosításokat elvégezve a lencsén. Repestem az örömtől mikor megláttam, hogy egy nyitott ajtó vár. Am hirtelen egy mutáns patkány elragadta a panel egyik alkatrészét. Valahogyan kelepcebé kellett ejtenem a kis tolvajt, tehát az ott heverő szemétdoból csapdát állítottam. A kerékbe beraktam a pöcköt, a pöckbe beakasztottam a rudat, a kampó végére ráraktam a fadarabokat, s végül az egészet kitémasztottam a vasdarabbal. Mivel nem volt csalim, nekem kellett beterenem az állatot. Működött. Gyorsan rátettem a karkötőt, és a jel-fogó segítségével követtem rejtékhelyére. Az ásóval egy kicsit ki kellett tágnanom a lyukat, hogy beférjek rajta. Kiástam az alkatrészt, s beszereltem a panelbe, így már működött – a csillagvizsgálóba jutottam.

A kis rudakkal beindítottam a csillagterképet, amelyen úgy állítottam be a holdakat, hogy a kisebbik hold takarja a nagyobbat. Átmentem a hidon a barlangba, zsebre vágtam a kék rudat, visszafutottam a fölfelé igyekvő folyosón, majd a rudacskát beillesztettem a világító kristályok mellé. Úgy állítottam a rudakat, hogy mindegyik kristály világítson. A gömb megindult a rossz megálló felé. Már tudtam használni ezt a „metróvonalat” is. Egy szakadék szélére érkeztem. Erdekes rajzokat



THE DIG ELECTRONIC ARTS

486DX2-66, 8 MB RAM,
1 MB HD, 2x CD-ROM,
SB CSALÁD, GUS, DOS 6.0

SZÉP GRAFIKA, VÉRBELI
SPIELBERG TÖRTÉNET

MAGAS FOKÚ ANGOLTU-
DÁS ÉS SOK
„ÉSZMELŐ”
KELL HOZZÁ!

PC-X TOP

találtam a falon, amelyek egy felszálló űrhajót ábrázoltak.

A fordulónál egy újabb lapon megcsillant a napfény. Mit csináltam volna itt, ha nincs nálam ez az ásó! Egy kis nyílás hívogatott beljebb – kisebb terembe jutottam, ahol egy háromszög volt a földön. Több fényre volt szükségem, ezért az áramfejlesztőből elhoztam a kék kristályt és beleraktam a lyukba. Elvakított a hirtelen felvillanó fény. Két félkör rajzot találtam a földön, amelyre hirtelen haragomban, hogy megint elakadtam, rátapostam. Mit tesz isten, egy szobor jelent meg a háromszögön. Talán a friss őszi szellő miatt de szétporladt...

– Köszönjük Mr. Low, de innen-től már mi is olvastuk a jelentését. Az akciót a jelentés alapján a bizottság sikeresnek nyilvánítja. Köszönjük, elmehet!

Utószó:

Szándékosan nem írtunk teljes leírást. Nem lustaságról van szó (a múlt éjszaka végigjártuk), hanem egyszerűen csak arról, hogy teljesen elrontaná a játékot, ha mindent lépésről lépésre leköznélünk. Bárhol elakadtok, kérdezték meg a többi szereplőt: van, amikor csak a tőlük kapott info alapján lehet továbbjutni. Ha ez sem jön be, akkor marad a régi jól bevált módszer, miszerint mindent hozzápróbálunk mindenhez. A történet fantasztikus, látszik rajta, hogy Steven Spielberg munkája. Kicsit sok a szöveg a játékban, túl sokat beszélnek a szereplők, ezért elég komoly angoltudásra (vagy Halász Elődre) van szükség a végigjátszáshoz.

A játék élő bizonyíték a digitalizálás ellen. A grafika rajzolt, de még így is filmszerű. Reméljük lesznek még porontyok Steven Spielberg és a LucasArts frigyéből.

Zong és El Capo

Vízalatti gömb-villám, ööö, izé, gömb-villamos...

SZIMULÁTOR

GAME-PORT

KORSZAKVÁLTÁS ESETE FOROG FENN: AZ EURO-FIGHTER 2000 OLYAN SZIMULÁTOR, AMI A JELENLEGI TECHNIKAI MEGOLDÁSOKBÓL A LEGTÖBBET HOZZA KI, DE SOKAT IS KÉR – EGYÉRTELMŰEN PENTIUMRA SZÁNTÁK.

Az EF2000 nagynevű előddel dicsekedhet: nem másnak, mint a TFX-nek egyenes ági leszármazottja. Azé a TFX-é, aki megjelenésekor maga is bravúrosan jó játéknak számított. A hírek szerint még maga a Royal Air Force (RAF – Angol Királyi Légierő) is talált „felturbózott” változatának helyet a kiképzési programjában. Az EF2000 is joggal számíthat ilyen elismerésre.

A szürkében pompázó kartondoboz tartalma nem más, mint egy 286 oldalas angol nyelvű kézikönyv (karácsonyra remélhetőleg elkészült az 576 KByte gond-



2000



Kisebbsajta lőszerraktár található a fedélzetén. Ez persze soha nem elég.

megtervezése érdekében. A nagy költségek miatt Franciaország 1988-ban kiszállt. A megmaradt országok létrehozták az Experimental Aircraft Programme-ot (EAP); eredménye az EAP repülőgép, ami alapvetően kísérleti és demonstrációs repülőgéppnek tekinthető. Ennek átdolgozott változata az EF2000. Első repülése 1994. március 27-én volt a németországi Manching repülőterén, a DA1 jelű prototípus 45 percet töltött a levegőben. A repülőgép több különleges megoldást is

tartalmaz, a legfeltűnőbb az ún. kacsaszárny. Ez valójában nem más, mint egy mozgatható, kiegészítő Vezersík. Ez az „előszárny” nagyban megnöveli a repülőgép manőverező képességét légi harc, illetve a földközeli repülés folyamán. Ezenkívül lecsökkenti a fel- és leszállási sebességet is, ami megrövidíti a felszállási és a kigurulási út hosszát is. A repülőgép aerodinamikailag instabil, azaz a szárnyfelületek állandóan mozognak. A kormányfelületek mozgását természetesen számítógép vezérli, fly-by-wire kormányrendszerrel. Ennek az a

hátránya, hogy hiba vagy áramkimaradás esetén a repgép már csak egy irányba fog mozogni: lefelé...

A repülőgép anyagának kb. 70 %-a szénszálas kompozit, amely szilárd és könnyű. A repülőgép egyaránt alkalmas vadászfeladatokra, földi célok támadására és felderítésre is.

Lássuk magát a programot: a főmenüben a szokásos pontok találhatóak. Így itt kezdhetünk új Campaign-t, folytathatunk egy régit, a bátrak Quick Startal egyből gépre pattanhatnak, a megfontoltabbak a Simulation pontot választják. Itt egy, szinte példátlanul sokféle bevetést tartal-

mazó oktatócsomag van. Gyakorolhatjuk az egyes fegyverzetek használatát, de komplett feladatokat is kaphatunk, illetve többszereplős légi harcokat vívhatunk. Ha úgy gondoljuk, kellően felkészültünk, egy klikk a New Campaign-ra, és banzai! A játék története szerint az ezredfordulón a történelem tragikusan ismétli önmagát. 2000-ben Borisz Jelcin megbukik, és az orosz ultranacionalisták kerülnek hatalomra egy bizonyos Zrynaski vezetésével. E kedves urak úgy

gondolják, hogy nagy hiba volt kivonulni Kelet-Európából. Ezt oly módon próbálják helyrehozni, hogy egy füst alatt el szándékozzák foglalni Nyugat-Európát is. A támadás első célja a Skandináv térség, mert innen az orosz légierő képes lezárni az Atlanti-óceánt. Ezzel természetesen a NATO is tisztában van: a csatát az nyeri meg, aki a levegő ura lesz. A helyzetet bonyolítja, hogy pont most van a sarki nyár, tehát a Lopakodók nem igazán láthatatlanok. Sebjaj, hisz' itt az EF 2000. Majd az kitakarítja a hideg norvég levegőt, darabokra löve a gaz vodkavedelő ellent, nyergében a hős pilótával. A magyar pilóta csak még elszántabb attól a tényről, hogy régi történelmi szokáshoz híven, a NATO már megint ütközőállamnak szánja a közép-európai térséget.

Természetesen nem egyedül indulunk az óriási orosz armada ellen. A szárazföldi és haditengerészeti egységek támadni fognak minket, de a legértékesebb támogatás az égből jön. Ezt nem úgy kell érteni, hogy vatikáni segédlettel, A2A fegyverzettel rendelkező angyalokkal repülünk egy kötelékben, hanem csúcselektronikával megtömött repülőgépek is lesni fogják minden kívánságunkat, továbbá támadógépek, utántöltő gépek, zavarógépek, AWACS-ek, és a fantasztikus E-8 JSTARS. Az utóbbi kettő lesz talán a legnagyobb hatással bevetéseinkre. Az E-3 AWACS gépek szerepét valószínűleg nem kell magyaránom, tömören csak „Égi Szem”-nek nevezném. Az E-8 JSTARS egy csöppet ismeretlenebb a nagyközönség előtt, pedig ta-



A pontos csapásmérés titka a TIALD-dal való pontos célzás (+/- 30 cm).

zásában a magyar nyelvű is!), egy tíz oldalas, installálást segítő és tippadó füzet, egy térkép a konfliktus területéről és persze maga a CD. Az installálás könnyűnek mondható, a lépések egyértelműek. A program megelégszik 7 MB területtel, de a full install 60 megát követel (plusz nálam még felrakott egy kb. 22 megás swap file-t, amit memóriának használt – aranyos). A High Memoryba feltöltött alkalmazások variálásával is eltarthat egy darabig az optimális beállítás eltalálása, sokáig nem indult el a proggy (ja, EMS memóriát igényel: e nélkül emm386:page allocation errorrt ír ki, és elszáll, mint a győzelmi zászló). Hát akkor, jó szokáshoz híven, kicsit körbejárom „vasmadaramat”.

Az EF2000 harcászati vadászrepülőgép tervezése 1983-ban kezdődött. Ekkorra lett nyilvánvaló, hogy a rendszerben álló vadászrepülőgépek nem fognak megfelelni a XXI. század kihívásainak. A program keretében Nagy-Britannia, Franciaország, Németország, Olaszország és Spanyolország legnagyobb repülőgép-tervező koponyái fogtak össze a jövő évszázad vadászgépének



A munkahelyünk. Egész összkomfortos, sok színes bigyó, meg csilingel is...



támadó gépek, esetleges segítő „Wild Weasel” vagy E.C.M. kíséregépek száma. Az utóbbi kettő foglalja le a földi légvédelmet, ha velünk jönnek, tehát roppant hasznosak. Az elvégzett feladatunkról a Mission Debriefingben kapunk értékelést. A Flight Info egy általánosabb ismertetést ad helyzetünkről. A Map Options segítségével határozhatjuk meg, hogy mi jelenjen meg a térképen. Ha már mindent tudunk, akkor nyeregbe. A „nyereg” egy kicsit zsúfolt, de minden alkotóeleme igen

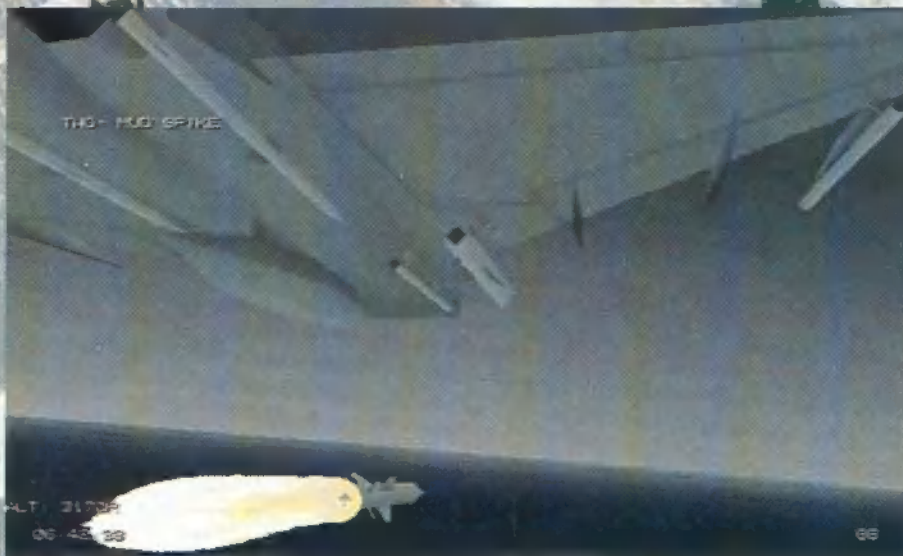
Pórázon tartott vadállat. Engedd el, és nézd meg, mekkorát harap!

lán a bevetések egyik kulcsrepülője. Szerepe szerint egy nagyméretű fedélzeti radarral felderíti a földi csapatokat, és képes kommunikálni az AWACS-al is. Ezt az adathalmot aztán emészthető formában megjeleníti a baráti támadó- és vadászrepülőgépek MFD-ire. Ezzel előáll az a fantasztikus dolog, hogy a repülőgép fedélzeti radara nélkül is mindent látok a gépem körül. Nincs észlelhető radarkisugárzásom, de előre tudom, milyen földi légvédelem fog rám lesni a célterületen és persze a levegőben. (Az „igazi” E-8-as az Öböl-háborúban debütált először éles harci helyzetben, igen nagy sikerrel. Ezután Boszniában is bevetésre került, az ott zajló szégyenletes töketlenkedés nem rajta múlt.)

A New Campaign választása után megjelenik a terület térképe, és a Mission Selection. A térkép jelentős mértékben variálható, szinte minden megjeleníthető rajta. A Target View a földi célpontokról ad egy színes képismertetőt. Ez a TIALD-dal (lásd lentebb) végzett támadások, illetve az egyéb támadások végrehajtásánál lesz igen fontos, mert nem mindegy, hogy a fő gyárcsarnokot, vagy a portás kutyaólját töröljük el a föld színéről. Az előbbi a hasznosabb.

A Mission Briefing tartalmazza a bevetés főbb adatait: célpont helyzete, konkrét típusa, felhasználandó fegyver, kiinduló bázisunk, szükségbázis, a bevetés célja,

hasznos és szükséges. A HUD-on (Head Up Display) szinte minden fontos adat megtalálható. Sebesség, irány, aktív fegyver, variométer, illetve a célpont hasonló adatai. A követendő irány apró négyszöge a HUD tetején foglal helyet a fokbeosztáson. Ha nem akarunk



Felderítés, befogás, célzás, azonosítás, tűz... Aztán bambuljuk meg a roncsokat.

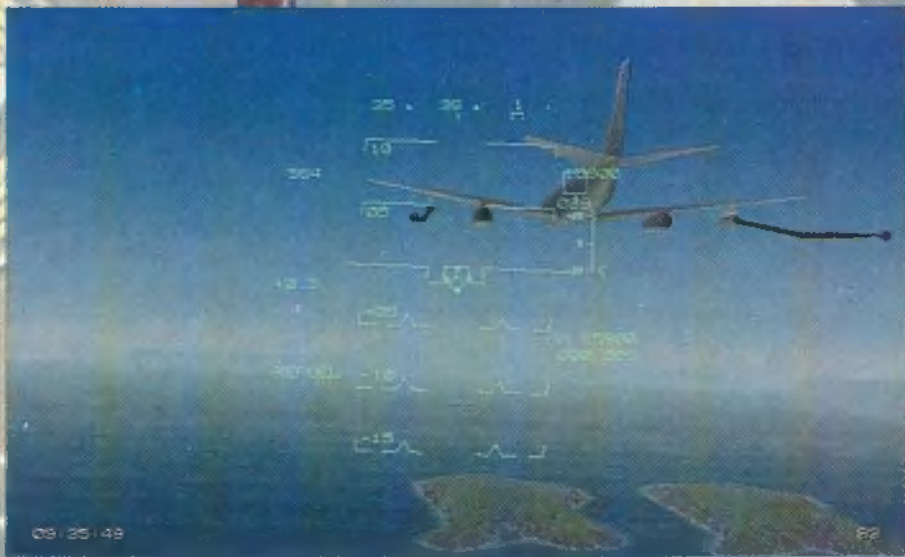
robotpilótát alkalmazni vagy már elromlott, ezt kell követnünk. Közvetlenül a HUD alatt helyezkedik el az IRST (Infra Red Search & Tracking) képernyője, ami egy 30 mérföldes hatótávolsággal dolgozó, infravörös célkereső berendezés. A2A üzemmódban légi célpontokat keres, illetve ha elég közel vagyunk hozzá, célazonosítást is végezhetünk a kirajzolt kép alapján. A2G üzemmódban a Maverick infravörös variánsának célzását végezhetjük el. A HUD és az IRST között helyezkedik el a HUD kapcsolósora. Itt állíthatjuk be az A2A, A2G, utántöltési és landolási HUD üzemmódot. Szerencsére ujjunkat az egérrel helyettesíthetjük és ezzel kapcsolgathatunk.

A műszerfal bal szélén, középen a figyelmeztető panel helyezkedik el. Itt lehet pontosan megtudni, hogy most „ippeg” mi ment tönkre, illetve a repülőgép berendezéseinek (pl. kerékfék, motorok) kontrollámpái is itt pislákolnak. Alatta található a bal oldali MFD. Ez jelzi ki az ECR-90 fedélzeti radarkészülék adatait, illetve a beállításokat is itt eszközölhetjük. A fentieket egy kicsit alaposabban megrágom, mert fontos a radar helyes használata. A2A és Sea Eagle üzemmódban működik, az utóbbi a Bae Sea Eagle A2G hajóelleni rakéta vezérlését végzi. Az A2A üzemmód mind automatikus, mind manuális hatótávolság-beállítással is működhet. A hatótávolság 200 mérföldtől 5 mérföldig ter-

jedhet. A 200 mérföldes beállítás az LRS (Long Range Search, nagy távolságú keresés) céljaira szolgál, míg az ennél kisebbek már követésre is alkalmasak (TWS, Track While Scan). A célpontokat a radar automatikusan azonosítja IFF (Identification Friendly or Foe, barát- vagy ellenség) szempontból. Radarunkat három állászöggel üzemeltethetjük:

- **Look-up mode:** a radar felfelé néz, nálunk magasabban repülő támadók keresésére,
 - **Look-ahead:** azonos magasságban, egyenesen előre keres,
 - **Look-down:** alacsonyan repülő helikopterek, vadászbombázók stb. kiszűrésére alkalmas radarállítás.
- Az MFD szélein elhelyezkedő kapcsolókkal növelhetjük/csökkenthetjük a radar hatótávolságát, válthatunk, osztályozhatunk a célpontok között, illetve ki/be kapcsolhatjuk a radart.

Mammamia, mindjárt oldalvég! Akkor sűríték egy csöppet. A középső képernyő két nagyon fontos feladatot lát el: JTIDS és TIALD. Az első csúnya szó a Joint Tactical Information Distribution System kifejezést takarja. Ez a berendezés ábrázolja az AWACS és a JSTAR felderítési adatait egy színes kijelzőn. Az észlelt ellenséges repülőgépek, légvédelmi állások, célpontok stb. mind megjelennek itt. A TIALD (Thermal Imaging And LASER Designating) kijelző segítségével azonosíthatjuk, kijelölhetjük és támadhatjuk a földi célpontunkat a GBU lézervezérlésű bombákkal. Igazi sebészeti precizitás, szinte semmi mellékhatás. Egyszer egy kémény belsejébe dobtam egy GBU-15-öt, és a kémény aljában robbant! Nagyon tetszett! A jobb oldali MFD-n kérdezhetjük le az aktuális repülési rendszeradatokat (üzemanyag, motor, fegyverzet, robotpilóta beállítása, sérülések). Ezen MFD fölött található egy analóg iránytű és műhorizont, arra az esetre, ha már minden digitális műszerünk elszállt. A DASS (Defensive Aids Sub-System) rendszer nem más, mint egy automatikus berendezés, ami



Repülő benzinkút. Mókának sem utolsó beletalálni a csonkba.

túlélési esélyünket nagymértékben növeli. Képernyője a jobb oldali MFD-re kérhető. Vezérli a zavaró berendezésünket, a chaff/flare kioldását az optimális pillanatokban, valamint veszélyjelzést ad a képernyőn. Igazi jó tündér, csak kár, hogy nem a Kudlik Juli szól belőle (a „szakmabeliek” tudják, miről van szó).

Uraim, ez egy fantasztikus szimulátor! Kapják össze magukat, szerezzék be az EF2000-et, aztán bevetésre! Hej, ha nekem is lenne egy Pentium 120-am, 16 MB RAM-mal...

EF 2000
OCEAN
DX2-66, 8 MB RAM, 60 MB
HARD DISK, SB 16, GUS, MS
MOUSE, DOS 6.0

**GRAFIKA, JÁTSZHATÓSÁG,
ELLENFÉL INTELLIGENCIÁJA**

**ÓRIÁSI HARDVERIGÉNY,
NAGY HELYIGÉNY,
CUSTOM SETUP
NEM MŰKÖDIK!**

PC-X TOP

SZIMULÁTOR**GAME-PORT**

EMPHATICALLY: NYOMATÉKOSAN, HATÁROZOTTAN, FÉLRE-ÉRTHETETLENÜL; EMPIRE: 1. BIRODALOM 2. URALOM, HATALOM... ÉS EZ A NEVE MINDEN IDŐK LEGJOBB FLIPPER-SZIMULÁCIÓJÁNAK, A PRO PINBALL KÉSZÍTŐJÉNEK.

Az Empire eddig stratégiai, háborús csihi-puhi játékokkal írta be magát a teszterek szívébe, véleményem szerint teljesen feleslegesen, hiszen minden bizonnyal ez a stuff lesz az, amit még évekig – már amennyiben nem ad ki újabb pályákat – emlegetni fognak. Nem véletlenül, ugyanis az első azok közül, akik az ún. Virtual Reality óhajját megvalósítani a számítógép monitorján. Neki sikerült! Az új csodatábla The Web névre hallgat.

Egy kis száraz gyakorlat: start install, kb. 2 MB-ot le is csippent a winsciről. A szokásos kérdések, hangkártya, ez... ja? és az. Elindítva a játékot egy vérszegény kezdőképpel futhatunk össze, mely azt szeretné, hogy kezdjük már el a flipperezést.

Az opciók.

1. Felbontás: 640x480x256-től 1024x768x32k-ig terjedhet. Nem semmi! 2. A tábla helyzete: hatféle variációból választhatunk, három elkülönülő mátrixtáblával, három nélkül. És végül... play! 3 golyót kapunk, amiket az enterrel engedhetünk útjára. Irányát a két shifttel befolyásolhatjuk, ha túl soknak ítéljük meg a bonuszpontot, a space-szel le is tilthatjuk azt. (Kb. a negyedik, ötödik lökésre sikerülni is fog.) Jó kezdéssel, a bal felső karral az első lövésre 25, a másodikra 50, majd szerencsés esetben harmadikra 75 millió pontot kaphatunk, amit a gép Skill Shotnak becéz. Az asztalon különböző lyukak találhatók, nem véletlenül. Odaerőszkolva a golyót, például érdekes arcade játék részesei lehetünk, a két shifttel kell lövöldöznünk a fel-felbukkanó „aszteroidákra”. Vigyázzunk, az 5 millió jelzésű izéket, a medúza-szerű „hogyszívjakokat” és az esetlegesen megjelenő EB (Extra Ball) feliratú akármiket NEM szabad megsemmisíteni! (Ha megteszed, magadra vess!)

A „körök” (flipperzsargon) egymásutáni teljesítése esetén a játék úgynevezett combokat számol, ami tetemesen megdobhatja a végeredményt. A bal felső karral lött köröket a gép jutalmazza, a másodikra extra ball lehetőségünk lesz (a jackpot lyukba kell löni, hogy meg is kapjuk), a harmadikra

The Web

bonus held (az összegyűjtött bonusz-szorzókat megtartja a következő golyónak is), a negyedikre már nem emlékszem, hiszen ha az ember sorra lövi a köröket, már nem ér rá a mátrixtáblára figyelni. (Megkértem a húgomat, hogy figyelje a kiírásokat, de másfél óra múlva csak hortyogást hallottam a hátam mögül... Hát igen, így jártam.) Ha profik vagyunk, háromszor elrakhatjuk golyónkat (mármint a flipperét) a bal felső sarokba, majd elbélölhetünk a multiball funkcióval. Jó esetben hatféle irányba figyelhetünk a következő 2-3 percben, amit próbáljunk hasznosan felhasználni úgy, hogy a közepén felül elhelyezett jackpot-lyukat minél többször látogassuk meg. Harmadszorra (ez a mesebeli „hármás” kezd az idegeimre menni) kigyullad a Lock, és találata esetén egy Super Jackpottal lehetünk gazdagabbak (kb. 150-200 millió pont). Hidak meglovése esetén világítani kezd a jackpot-lyuk, s amint eltaláljuk, a gép kioszt számunkra egy ún. küldetést, ami legtöbb esetben hidak és körök teljesítéséből áll. (Ha az összeset végigcsináltuk, 250 millió ponttal honorálja a játék.) A jobb felső sarokban sárgálló táblácskák, majd ezt követően a jobb felső lyuk találata esetén a „magnet enabled” felirat adja tudtunkra, hogy a táblán (a felső kar előtt) egy mágnesfolt éled fel, ami a lock eltalálását segíti elő.

Érdekes újítás a szabadjáték (replay) is, mellyel a játéktermekben megszokott, bizonyos ponthatár teljesítése esetén egy gombóc fagy árát megspórolhatjuk – a gép meghív egy új játékra. Itt ez teljesen felesleges – nem kell megmagyaráznom –, helyette egy extra ball vásárlást engedélyez. Miután eljártunk az összes lehetőségünkre, az ugyancsak ismerős sorsolás következik, amit ha megnyerünk, a legközelebbi játékban plusz labdaként használhatunk fel. Amennyiben feliratkozunk a legjobbakk közé, vagy rekord combokat lövünk (ahogy én is), halmozhatjuk jövőbeni lehetőségeinket. Itt jelentkezik viszont a játék hátránya: egyszerre csak egy ember játszhat, tehát a lemez névre szóló. Ezenfelül csak a legjobbakat mondhatom el róla, mind zenei hatásai-ban, mind képi megjelenésében felülmúlja az összes, eddig megjelent flipperprogramot. Csak azért nem ajánlom tiszta szívből, nehogy elfogyjon az üzletéből, és ne tudjak beszerezni egyet magamnak.

Gyönyörűen rajzolt pályák, szuper hangeffektek, fantasztikus játékmenet, s mindez CD-s grafikai színvonalon. Tulajdonképpen ez is lehetne a flipper reklámszlogenje, hiszen a reklámokban szereplő adatok 99 százaléka nem igaz. Na azért ennyire nem rossz a játék, csak majdnem. A Pinball Worldben vannak jópofának tűnő, sőt tűrhető megoldások.

Elsőre aranyos volt, hogy a pályák teljesítése után egy kis járművel száguldhatunk a cél felé, de a harmadik alkalommal már ez is unalmas.

A pályák darabszáma tetszetős, hiszen kilencen menthetjük meg golyócskánkat a leeséstől. Akár örülhetünk is, hogy a golyó nem esik le egyből, csak a tizedik vagy huszadik hiba után. A világ minden tájára kalauzoló pályák (Afrika, Ausztrália, Kína, Hollywood, Északi-sark, Egyesült Királyság, Németország, New York) is csak rövid időre nyújtanak vigaszt. Felmerülhet a kérdés, hogy mi is a játék célja? Egyszerűen csak ki kell világítanunk a pálya nevével megegyező szót. Ezt mindenhol más-keppen tudjuk elérni, rámpák ki-nyitásával, feliratok eltüntetésével



A nagy amerikai alma (New York) a pályán...



Íme az új csodatábla...

stb. stb. Furcsa volt, hogy olyan igazán nem repkedtek az ezrek a számlálón. Elteltek úgy hosszú másodpercek, hogy egy pontot sem kaptam. Hiányoztak a pontszerzési lehetőségek, volt olyan cső, ami végigvezetett az egész pályán, de nem járt érte semmi, ha átment rajta a golyó. Pedig mi más jelent nagyobb örömet annál, mint mikor az eddigi legjobbakat porig alázva, tízezrekkel vezetsz a toplista élén. De lehet, hogy ez csak nekem okoz élvezetet. Egy biztos, a legyőzötteknek nem. Ez eddig rendben lenne, de nem ma, és főleg nem a Pinball Fantasies és a Pinball Dreams után, hiába integetnek hátulról az eszkimók. A játéknak talán, hangsúlyozom talán több sikere lett volna három évvel ezelőtt. De nem most, mikor az olyan flipperek korát éljük, mint a TILT vagy az Outpost Pinball. Mikor az első képeket láttam a TILT-ből, csak álltam és vártam, hogy mikor esik le az állam. Ez igen, ez már valami – gondoltam magamban. Az más kérdés, hogy az Outpost Pinball grafikájának alapul kéne szolgálnia az Outpost számára. Tisztelt Spidersoft, talán egy kicsit szét kellene nézni a világban, s el kellene gondolkozni azon, hogy már 1996-ot írunk! A játék pontos mása (inkább gyenge másolata) a többször megnyüzött rókának.

Az egyetlen pozitív dolog a feliratozott hangeffektek – ezeken nagyon jól nevettem. Vegyük például a krokodil „krouch” (kész röhej!) beszólását, vagy a vizet: „blump”. A másik vicces dolog maga a CD verzió volt. Minek egyáltalán a CD? Ezért a grafikáért, vagy talán a zene miatt? Inkább felejtsek el! Egy játékot attól nem kedvelünk jobban, mert CD van. Nem a mennyiség, a minőség a fontos. Bár a korongon található kevéske megabyte láttán levonunk bizonyos következtetéseket. Lehet, hogy azért tartom ilyen rossznak a programot, mert már annyira belejöttem a dologba (lásd Rednex). De lehet, hogy mégis csak meg kellett volna fogadnom TRF tanácsát, miszerint „Óvakodj a Spidersoft flippereitől”.

Jon

**Zong
The Killer of Pinballmakers**



SPEED

ELŐSZÖR ÚGY GONDOLTAM, A „NEM LÁTNÍ ÉS MEGSZERETNI” FRÁZIS ILLIK A LEGJOBBAN A SCREAMERRE. AZTÁN MEGÉRKEZETT GYORSPOSTÁVAL, S MIUTÁN ELTÖLTÖTTÜNK KETTESBEN JÓ NÉHÁNY KELLEMESE, MAJD MINDINKÁBB FESZÉLYEZETT PERCET, EGYRE ERŐSEBBEN MOTOSZKÁLT A FEJEMBEN A „SE VELED, SE NÉLKÜLED” MONDÁS.

Először látásra beleestem a Screamerbe, majd pillanatok alatt kiábrándultam belőle, újra megkedveltem, s egy szemvillanás alatt megutáltam, majd újfent beleszerettem – na most már elég legyen! Nem lehetsz ilyen csapodár! Pedig ilyen érzésekkel ültem le minden egyes „szkrímerezéshez”. Gyors, látványos, sziporkázóan jók a hangjai – mi kell még más? Hogy mi?! Elfogadható játszhatóság, mert bizony ebben nagyon is szűkülök. A program legnagyobb baja, hogy szemetek az ellenfelek. Direkt fogalmaztam ilyen drasztikusan, ugyanis az ellenek rendkívül mocskosan viselkednek (illetve a mesterséges intelligencia megalkotásával hadilábon állnak a Screamer programozói). Tökmindegy, hogy te méz bele valakibe, vagy a másik nézi üvegesnek az apádat és hajt neki a lökhárítódnak eszeveszeten, mindenképpen te látod kárát. Nincs idegesítőbb, mint amikor a profi ligában (a zöldfülűek között még simán győzől) kétségbeesetten igyekszel lépést tartani a száguldó konvojjal, egy hangyányit lelassulsz a kanyarban, fülsértő csattanást hallasz, majd azt veszed észre, hogy az eddig 343 km/órával rohanó kocsid egyszerre 20-szal cammog az út szélén, hatodik sebességben – a másik kilenc autó pedig már valahol a láthatár szélén repeszt. „Hogy az a jó édes...!”, és már nyomom is az ESC-et, hogy új játékot indítsak. A birkatürelmű Prost is hamar megelégedte, ha Senna leszorította

CAR SELECTION
YANKEE

MANUAL TRANSMISSION

MAX SPEED 343 KM/H
GRIP
ACCELERATION

Melyiket szeressem? Ez a tűzcsóvás illik talán hozzám?

és kilökte a pályáról – mit szóljak én, 150-nel lüktető pulzussal, állandó szívinfarktus-veszélyben a rengeteg pizzától?! Ráadásul billentyűzetről irányítva lehetetlenség egyenesben tartani az autót: vagy jobbra húz, vagy balra, de pontosan „célozni” abszurdum.

Elég az hozzá, hogy „eccerre teccik is, mög nem is”. Tényleg látványos, pláne most, hogy upgrade-eltük a szerkesztőség gépeit, s így a DX4 már 120-szal ketyeg a gépezetemben, nem is beszélve az EDGE 3D kártyáról (thank God & Pixel!). Logikus tehát, hogy az installáláskor az SVGA opciót ikszeltem be – 640x480-ban, 256 színben már közel jár a játéktérmi gépekhez. Itt kell megjegyznem,

hogy kénytelen vagyok felülbírálni prűszköléseim és köpködéseim a Need for Speed-re: a fenti konfigurációban, 65 MIPS-szel (nem is beszélve Süti Pentium tornyáról) már egészen élvezhető a dolog SVGA-ban is; talán még játszom majd vele, ha végre visszahozzák a szerkesztőségbe. Szóval, 386SX-szel ne remélj túl sokat a Screamer-től, de ha legalább 486DX2-66-od van, már megpróbálkozhatsz vele – SVGA, de low detail módban, azaz az extra grafikát sürgősen kapcsolod ki (Low, Med és Hi grafikus megie-



lenítés választható). Ha már a technikai beállításoknál tartunk: a Screamer is fut hálózatban, és hál' istennek nem is kell, csak egy eredeti verzió. Egyszerre nyolc játékos játszhat IPX networkön. Tessék megkapaszkodni: Windows 95 alatt DOS promptból (pedig DOS4GW!) látta TRf gépét, aki szintén Win95-ben tevékenykedett (ez egyébként a Doomra is vonatkozik, szóval inkább a Win95 érdeme). Igaz, TRf DX2-80-asa nehezen bírkozott meg az SVGA-val, s így az én gépemet is lelassította. Hálózati opció mindjárt a telepítésnél választható, ezek után hálójáték indításakor a Screamer CD-t NEM a feltelepített gépen kell betenni a meghajtóba, hanem valamely másikba, aki Normal Installation-t választott. Egy hátránya van, a zenét CD-ről játssza, így ha a háló másik végén mondjuk a Süti ücsörög egy tök másik szobában, akkor egy hangot sem hall a kerécsikorgásokon kívül (esetleg a beszűrődő anyázásokat).

A játékban első pislantásra három pálya és egy rakás autó választható (ez utóbbiak kinézetükben, paramétereikben különböznek, néhányuk kézi, sokuk automata sebválválval rendelkezik). Ha azonban a Championship opciót választod, és a leggyengébb fokozatban végigszáguldasz a bajnokságon (Newlocal nagymamája ezt még fél kézzel is megcsinálja, mosogatás közben), akkor újabb pályák is feltűnnek a színen (összesen hat, de lehet, hogy tartogat meglepetéseket a program). Lehet szlalom-versenyre jelentkezni, száguldhatsz időre egy szál magadban, állíthatod a körök számát, nehézségi szintet, ki/bekapcsolható a kommentor hangja (mennyi hülyeséget összezagyváll), nézhetsz rekordokat, adrenalin-szintedet tovább növeli a ki/bekapcsolható vérpezsdítő rock zene (audio track), de ezek a salangok egy vérbeli Mad Maxit nem villanyoznak fel túlságosan – csak minél előbb ki a pályára, aztán hadd dübörögjön a lóerő!

Az autót a kurzorgombokkal irányíthatod (ha ezt annak lehet nevezni), a CTRL és Alt a sebességfokozatokat kapcsolgatja. Tapasztalataim szerint jobban jársz, ha rádugsz egy joy-t a gépedre, mert kurzorral enyhén szólva siralmas a kocsikázás közben a bal alsó sarokban felülnézetből látod a körülötted lévő autókat és a leendő kanyarokat – az M nyomogatásával változik a térkép hatótávolsága. Az F1-F4 gombokkal a nézőpontot cserélgetheted: szélvédőn át, műszerfallal és kétféle külső-hátó beállításból. Jó ötlet, hogy miután véget ért a verseny, a teljes futamot végignézheted ismétlésben.

Végezetül néhány jó tanács: automata sebválváltozó kocsit ne használj. Lassan gyorsul, nem vált vissza időben, lomha. A féket is felejtse el. Semmi haszna, jobban jársz, ha a kanyar megkezdésének pillanatában egy pillanatra visszaváltasz ötösbe, majd gyorsan fel hatosba. Erre kifarol, ellenkormányzol, és szépen kihúzatod a kanyarból. Kerüld az összeütközést a többi gépezettel, mert te jársz pórul. Az sem hasznos túlzottan, ha fűnyíró gyanánt használod az álomszép sportautót. Nem csak azért, mert lejön róla a matrica, hanem mert kisodródasz, és a korlátok ütközve jelentősen lelassulsz nem is beszélve a beépített 3D forgás opcióról: ha izmosan csattanasz az útszélnek vagy autónak,

könnyen megeshet, hogy 360 fokok fordulatot vesz versenyzői pályafutásod.

Mr. Chaos



Mr. Chaos



SPORTJÁTÉK**GAME-PORT**

**EREDETELEG AZT TERVEZTEM, HOGY EGY OLYAN LEÍRÁST KÉSZÍTEK ERRŐL A KÉT PROGRAMRÓL, MINT AMILYET EGY FOCI-MECCSRŐL SZOKÁS. AZTÁN MEGGONDOLTAM MAGAM. A 12:3-AS VÉGEREDMÉNY NEM TÜKRÖZNÉ HŰEN A VALÓSÁGOT, ÍGY INKÁBB EGY HOSSZABB-RÖVIDEBB ELEMZÉS MELLETT DÖNTÖTTEM, S MAJD BESZÉLNEK HE-
LYETTEM A KÉPEK!**

FIFA SOCCER 96

játszani. Jó példa erre a Doom-szemzőg. Igaz, az ember nem lát 180 fokban, de azért annál szélesebb a látótere, mint amit a Doomban látunk, azaz látótér kiesés esete lép fel, nem látjuk a mellettünk futó csapattársat.

Az Actua Soccer rögtön hatféle példát tud mutatni a rossz kameraállásokra! Ráadásul ezt azzal tetézi, hogy a kamera látószögéből gyakran kifutnak a játékosok, így a képen kívül folyik a mérkőzés. Próbált már valaki vakon focizni? Az is brilliáns ötlet, hogy az egyes kameraállásokban állítható a látószög és a zoom. Tesék csak elképzelni! Bal kézzel nyomjuk az A és B gombokat, jobb kézzel irányítjuk a játékost, a harmadik kezünkkel (na jó, ez még lehet a ball)



váltjuk a kameraállást, és a negyedikkel (mert az biztos, hogy ez nem lehet a jobb!) állítjuk a kamera tulajdonságait! Pazar! Sőt, mondom még jobbat! Az Actuában a kamera hajlamos körbe-körbe forogni. Az egy dolog, hogy elszédülök, de egy idő után azt sem tudom, melyik irányba támadok! Persze azért akad játszhatatlan kameraállítás a FIFÁ-ban is, de a többsége nagyon jó, onnan nézve élvezhető a játék. Ebben egyébként a játékosok is szebbek, s nem rázzák magukat állóhelyzetben, mint az Actuában.

A grafika tehát sokat számít, nagyban befolyásolja a játszhatóságot! Aprópó játszhatóság. Nem vagyok elragadtatva attól, ha egy fociprogram használati útmutatójának négy oldalán kell azzal foglalkoznia, hogy a különböző helyzetekben milyen sorrendben kell lenyomni a gombokat, hogy ezt vagy azt a mozdulatot előhívjuk játékosainkból. Most éppen a FIFÁ-ról beszélünk, amely szerintem feleslegesen lett elbonyolítva. Ez igazán két dolog miatt bosszantó. Egyrészt ezeket a mozdulatokat nem nagyon lehet direkt kihozni a játékosokból, legalábbis nagyon sok gyakorlás kell hozzá, és engem megüt a guta, hogy tudom, hogy egy adott szituációban most lehetne ezt vagy azt csinálni, de nem tudom hogyan, arra meg nincs idő, hogy felapozzam támadás közben a kézikönyvet. Másrészt

előfordul, hogy valamelyik mozgáskombinációt akarom előcsalni a sportolóból, de ő más csinál, s csak a jóisten tudja, hogy miért! Azon az állásponton vagyok, hogy egy focihoz ne kelljen a négy iránygomb mellé további három. Majd ha szimulátort akarok játszani, akkor megkérdezem Trautól vagy BigZootól, hogy mit javasol, de a sportjátékok ugyan ne tegyék már ezt velem! Mi lenne, ha a játékkészítő programozó bácsik nem a kezemet akarnák tönkretenni (meg egy harmadikat növeszteni), hanem a program az adott szituációban kiválasztaná, hogy melyik a legkedvezőbb mozdulat, és automatikusan azt hajtáná végre a játékos? Nem hiszem, hogy ettől szegényebb lenne a játék, de hogy jobban játszhatóbb, az biztos!

A virtuális aktualitáshoz hozzátartozhatna végre a lehetetlen szituációk megszüntetése! Tipikus hibák, amikor a

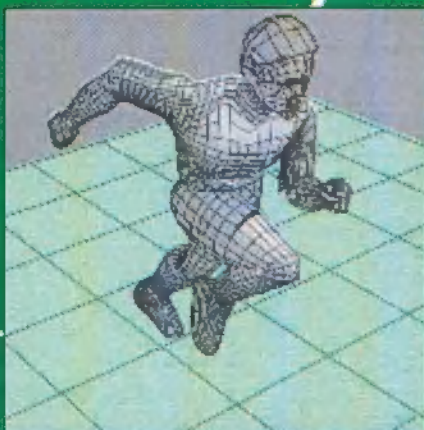
játékos otthagya a labdát, kirohan a világból, vagy amikor a védő állva nézi, ahogy gólt kap a csapat (a gép éppen mással van elfoglalva, ezért nem mozgatja a játékost). A FIFÁ-ban két új hibát is találtunk! Az egyiket „rövid passznak” kereszteltük el Sütivel. A passzolás úgy kell elvégezni, hogy megnyomjuk a passz gombot és az irányt. Ilyenkor a gép automatikusan átvált a passzal megcélzott játékosra, aki – mivel még nyomjuk az irányt (tisztelet a kivételnek, kedves villámkezők) – veszett

W itől Virtual a Stadium a FIFÁ-ban, s mitől Actua a Soccer? Két dolog teszi őket azzá. Mindkét játék esetében modellezték a focisták tipikus mozgásait. Ez úgy történt, hogy kontrollpontokat helyeztek el egy modellen, majd szegény embernek el kellett játszania, hogy ő a vetődő kapus, a becúszó védő vagy az éppen gólt fejelő csatár. A számítógép figyelte, hogy az egyes akcióknál hogyan mozogtak a kontrollpontok, erre már „csak” fel kellett építeni egy vektor figurát, rá kellett húzni egy textúrát, s máris teljesült az egyes számú feltétel.



De ha már vektorosak a figuráink (s nyilván a teljes környezet is az), akkor itt a nagy lehetőség, hogy kihasználjuk a koproci adta lehetőségeket, ha tud számoljon az istenadta: csináljunk különböző kameraállásokat! Nincs másról szó, mint az adott vektorokból álló képet, más-más helyzetből (szemzőgből) újraszámoltatni.

Nos, akkor mi a különbség a két játék között? Mitől élvezhető az egyik, s mitől lesz játszhatatlan a másik? Egyrészt a grafika nem egyforma, még ha hasonló eljárással készült is. Az Actua Soccer főmenüjében dekázgató figura nagyon szépen néz ki, a mozgásai is szépen kidolgozottak, csak semmi köze a játékhoz, abban ugyanis csúnyák, szögletesek a játékosok, a labda pedig néha egyetlen pixel nagyságú! Lehet csinálni olyan kamera beállításokat, amelyek teljesen alkalmatlanok ahhoz, hogy abból focit lehessen



FIFA SOCCER '96
ELECTRONIC ARTS

486DX2-66, 8 MB RAM,
4 MB HARD DISK, SB CSALÁD,
GUS, MS MOUSE, DOS 5.0

KIEMELKEDŐEN SZUPER
GRAFIKA ÉS HANG, JÓ
JÁTSZHATÓSÁG, ÉLETHŰ

BONYOLULT KEZELÉS,
APRÓ PROGRAM-
HIBÁK

PC-X TOP

actua SOCCER

iramban elkezd elfele rohanni a labdától, ami gurul-gurul, majd szépen megáll. Fogcsikorgatás, fék, visszafordulás, akciónak lőttek. Ez persze mindig van így, s biztos van is rá megoldás ebben a négy oldalban, vagy ha ott nem, akkor négy oldalt részletező további tüzben! A másik „gyászszünet”, ami akkor szokott előfordulni, ha a gép ellen játszunk. Egyszerűen megállok a labdát birtokló játékosal, gép pedig elfelejti megtámadni, két csapat áll egymással szemben és néznek.

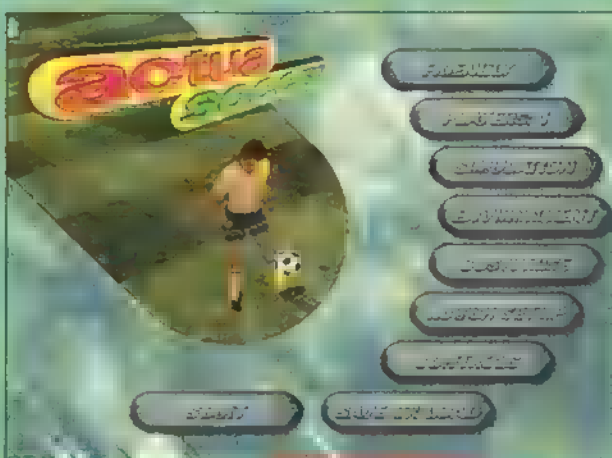


Jó dolog, ha az ember a legjobb 11 játékosát küldheti pályára. A TRF sírámaát kívülről fújók tudják, hogy most jön csapatösszeállítás problémáiról szóló fejezet. Az Electronic Arts az NBA-ben már megoldotta, hogy sok játékos sok tulajdonságát egyszerre láthassuk egy táblázatban a képernyőn, gondoltam átültetik a FIFÁ-ba is, és végre lesz egy normális játék, amelyben át lehet tekinteni a játékosokat. Tévedtem. Hat játékos, egy adat, ezt tudja FIFA, Actua pedig külön képernyőn hozza a játékoslistát és a tulajdonságokat, ráadásul itt mindenki mindenhol játszhat, amitől szintén falra mászom. A FIFÁ-ban legalább vannak posztok.

Formációk terén az Actua viszi el a pálmát, itt ugyanis tíz különböző variációból választhatunk, míg FIFÁ-ban csak négy van, viszont egyik játékban sincs lehetőség saját formáció összeállítására. Taktika csak a FIFÁ-ban van, lehet támadni, védekezni és „favágni” (Long Ball). Ezen kívül beállítható az adott posztok játéktere is. A szokásos sötét

színtől kezdve a világosabbakig lehet a pályát beállítani. Az utolsó kettő zúg vissza B csoportba, ahonnan az első kettő jut fel az A-ba, az utolsó három esik vissza a C-be, ahonnan – meglepetés! – első három jut tovább B-be. A kupa egy kicsit gyengébben megoldva, ez egy egyenes kieséses rendszer, ahol a fő hangsúly meccsünk megnyerésén kívül Done gombon történő kattintgatáson van. Nincs táblázat, hogy ki kivel, mit játszott, ki jutott tovább stb., ellenben nyomkodhatjuk Done gombot mérkőzésenként kétszer, így előbb-utóbb biztos a végére érünk! Érdekeség, hogy a dokumentáció szerint Actuában ki lehetne választani a kupában résztvevők számát. Lehet, hogy engem utál csak a program – végül is az én gépemem még készítéséről szóló werkfilmlet sem volt hajlandó lejátszani (elméletileg Tab Főmenüben) –, de nekem sikerült előhoznom ezt a képernyőt.

A FIFA International címszó alatt 59 ország válogatottját ismeri, továbbá 16 brazil, 22 angol, 16 malaysiai, 20 spanyol, 6 amerikai, 18 holland, 14 svéd, 20 francia, 18 olasz, 18 német és 10 skót klubcsapatot. Bármelyik kettő kiválasztható barátságos mérkőzésre, sőt ilyenkor saját csapatot is építhetünk az összes játékosból! A bajnokságnál választhatunk, hogy nemzetközi vagy nemzeti bajnokságot akarunk-e, első esetben 22 válogatott csapatot sorsol össze, utóbbiban az adott országok csapatai között zajlik a bajnokság. A kupát itt



bítván vagy kicsinyítve jelöljük ki, hogy a pályán mely területén játszanak a védők, a középpályások és a támadók. A hatása kevéssé baré: ha netán a középpályások mozgása csak az ellenfél 16-osáig lenne engedélyezve, akkor a támadást csak addig követik, ott egyszerűen megfordulnak és futnak vissza! Ugyanígy a védők sem jönnek ki területükről, így még csak véletlenül sem segítenének a középpályásoknak megakasztani egy ellentámadást, s mikor eljön végre az idejük, addigra az ellenfél már lőtávolba ér. Még szerencse, hogy nehéz messziről gölt löni. Persze beállítható, hogy mindenki a pályán futkározzon kedvére, de akkor mi értelme az egész dolognak?

Az Actua 44 ország válogatottját ismeri, ezek közül bármelyikkel játszhatunk barátságos meccset, részt vehetünk bajnokságban vagy kupában. Az előbbinél a választás után dől el, hogy csapatunk az A, a B vagy a C csoportban játszik-e. Nyilván a legmagasabb színvonalat az A csoport képviseli, aki itt nyer, az a baj-

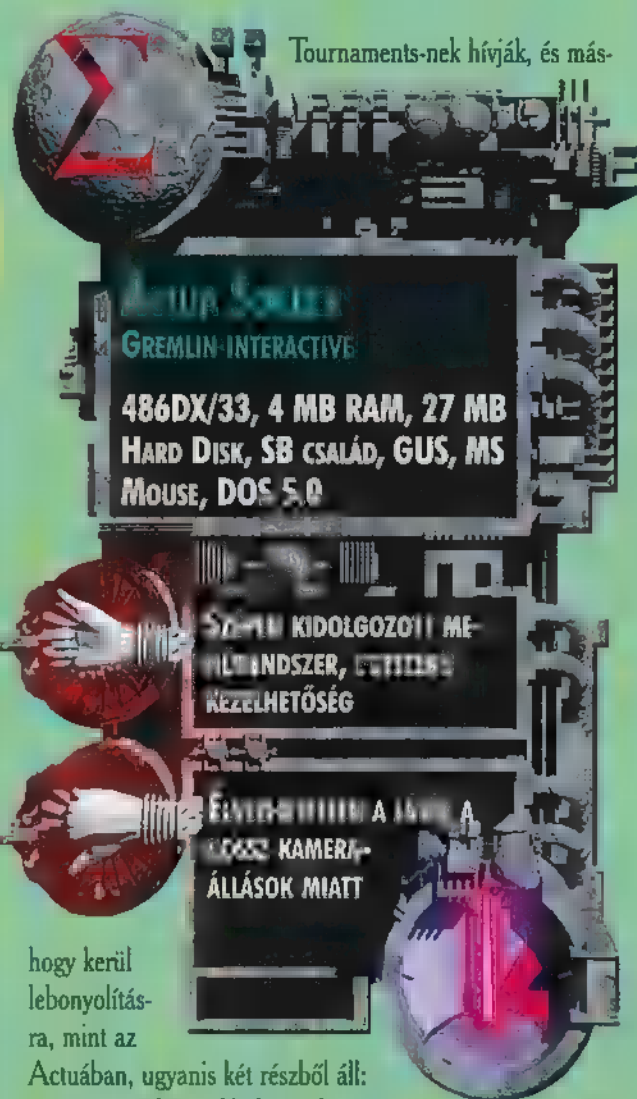
Giraffe:

Én kicsit más szempontból néztem a FIFÁ-t, mint TRF, mert nem egy másik fociprogrammal, hanem két másik EA-s játékkal, a PGA Golf '96-tal és az NHL '96-tal hasonlítottam össze. Itt már a FIFÁ-nak nem volt akkora előnye, hiszen másik kettő is ugyanabból a „műhelyből” került ki, de ebből az összevetésből is viszonylag jól „jött ki” FIFA, bár már NHL-ben is látható volt valami Virtual Stadiumnak keresztelt technológiából. A kép és a hang tényleg fenomenális, és nem is enyhén megdöbbentő a kommentár „helyzetérzékenysége”.

Engem kevésbé zavart a sok gomb, viszont néha valóban furcsa „akciókat” vezettek játékosaim. Egyrészt az összjáték nagyon akadozó a sok rossz passz miatt (mintha csak a magyar válogatottat látnám), másrészt egy-egy trükkkel eléggé lehet etetni a programot. Például egy jobban futó védővel saját tizenhatosomtól egy svunggal zavartalanul végig tudtam rohanni az ellenfél kapujáig, és az ötösről rábombázni. Tisztára mint egy amerikai focimeccsen, csak itt egy ilyen gólért nem kaptam hat pontot. Az ilyen „kisebb” hibáktól eltekintve az egyik legjobb sportjáték, amit valaha láttam, beleértve NBA Live '95-öt. Bár ezek után nagyon kíváncsi vagyok az NBA Live '96-ra.

Süti:

Drága jó anyám! Az Actua Soccerrel olyan érzés volt játszani, mint egy hintán Super Nintendoval gémejni. A kapuk aránytalanok (és a kapusok bénák), a játékosok olyanok, mint a „birkák”, csak mennek a saját fejük után. A passzolás nem a program erőssége. Teljesen realiztikus, a játékos a nézők közé is be tudja dobni a labdát. Néha szétesnek a játékosok, egy-két polygon kiesik belőlük, de lehet, hogy ez az EDGE hibája! Szerintem ez a foci inkább olyanoknak való akik még „olyat” nem láttak. A FIFA viszont teljesen jó!!! A mérkőzés követhetősége és játszhatósága az eddigiek között a legjobb. Sajna a rendelkezésre álló időben nem tartottunk nagyobb bajnokságot, de az kiderült, hogy TRF nem is ért a focihoz. (Sőt, többször is megvertem!) (Bocs, de én a joystickhoz nem értek! – TRF) (Bocs, de ahhoz SEM! – Süti)



hogy kerül lebonnyolításra, mint az

Actuában, ugyanis két részből áll: a csoportmérkőzésekből, majd az egyenes kieséses rendszerből. Ha válogatott csapatok közül választunk, akkor tulajdonképpen a Világbajnokságon veszünk részt: 6 négyes csoportra osztják a 24 kisorsolt csapatot, ahonnan a csoport első és négy legjobb második jut tovább a kieséses rendszerbe. Klubcsapatoknál is hasonló situáció, csak a csoportok száma és csoporton belüli csapatok száma változik országról országra. A kieséses rendszer maga a Playoff, azaz ha valaki nem akar a csoportmérkőzésekkel molyolni, kezdheti rögtön itt! Az Actuával ellentétben itt egy gusztyus táblázatban követhetjük nyomon a továbbjutott csapatok sorsát, egészen kupagyőztes kialakulásáig.

Külön említést érdemelnek a kommentárok! A FIFÁ-ban hang – beleértve a zenét is – félelmetesen jó minőségű, a kommentár is elképesztően jó! Követi a meccset, viszonylag keveset ismétli magát, s egyáltalán nem akad meg (kedves Championship Manager 2 készítő, ugye debugoltok már?). Az Actua kommentárja bizonyos tekintetben jobb, mert például

ul neveket tudja mondani normál és emelt hangsúllyal is akció esetén. Bizonyos tekintetben viszont rosszabb, sok benne a klisé, a falduma, s néha ezek mondogatásánál lemarad az igazi akcióról! Ha mindezekből valaki számára nem derült volna ki egyértelműen, FIFA '96 na jó játék, talán az eddigi legjobb, amit PC-n láttam. Szépen megcsinálva, egy viszonylag erős gépen (nem kell hozzá Pentium!), már SVGA-ban lehet vele játszani, s ha az ember egyszer megtanulja kezelni, akkor aztán a szokásával kell majd lerobbanni a monitor elől a próbált hiányosságai vannak, úgyis majd mindig lesz lehetőség a javításra, reméljük, az 1997-es kiadásig, és lesz FIFA'97 is.

Az Actua Soccer szerencsésen váltotta be a hozzáfűzött reményeket. Bár Chaon így jött haza az őszi ECTS-ről, hogy „TRF-vigadja lesz jó foci program!”, s ekkor ő még nem a FIFÁ-t gondolt, azt hiszem, hogy az Actua egy nagyon jó ötletnek egy amatőr szintű megvalósítása. Nem baj hiúk, lőttek a lehetőség az Actua 2 megírására, s lehet javítani az Actua Sports sorozat többi tagjával!

KALANDJÁTÉK

GAME-PORT

MISSION CRITICAL

2134. A FÖLD NEM MÁS, MINT EGY INTERPLANETÁRIS POLGÁRHABORÚ DŰLTA KIBELEZETT RONCS. MÁR SENKI NEM TUDJA, HOGY MELYIK FÉL A JÓ ■ MELYIK A ROSSZ, KI MELYIK OLDALON JÁTSZIK, KI KIVEL VAN. DE NEM IS ÉRDEKEL SENKIT.

Az Egyesült Államok – amely már régen nem az Amerikai Egyesült Államokat jelenti – két hajót küld egy távoli bolygóhoz. Egy nehézcirkálója Lexington – egyesek szerint a flotta legjobb hajóját – és egy tudományos kutatóhajót, a Jerrichot. Mielőtt a két hajó megkezdhetné a küldetés végrehajtását, az Egyesült Nemzetek egy nehézcirkálója rájuk ront. Mintha már várta volna őket...

A csatában a Lexington csúnyán megsérül, a kapitány feltétel nélkül megadja magát és hajóját.

A legénység – egy fő kivételével – űrkompokra száll és áthajózik a UN hajójára. Még az indulás előtt a kapitány egy 500 kilotonnás nukleáris töltetet helyeztetett kompjá fedélzetére. Amikor a Darmára ér, a dokkolófedélzeten felrobbantja a töltetet. A Darma darabjai szétszóródnak az űrben. Valószínűleg a két US hajó személyzete is.

A Lexington fedélzetén csupán egyetlen személy maradt, eszméletlenül. Nagyon valószínű, hogy a kapitány maga tette eszméletlenné az illetőt, így megmentve – vagy csak ideiglenesen meghosszabbítva – annak életét. Erre a túlélőre hárul, hogy valamelyest kijavítsa a hajó sérüléseit és egymaga teljesítse a küldetést. Csak magára számíthat.

Mint az sejthető, a játékosnak eme túlélőt kell alakítania. Aki valami új „úr piff-puff”-ra számított, az csalódnia fog! A három CD-n (!) megjelent játék „csupán” az utóbbi idők egyik legszebben kivitelezett, erősen a logikai képességünket igénybevevő programja. Semmi köze a Roger Wilco űrházmester kalandjait leléstő

Space Questekhez, megelégszik azzal, hogy az agyunkat dolgoztatja, ■ rekeszizmaink most békében maradnak egy darabig. Ennek szellemében csak a kezdeti lépések megtételében segít nekünk eme leírás, ■ végigjátszás és a „poén lelovése” ■ játékosra marad.

A 640x480-as felbontású, 256 színű grafikáról van egy jó és egy rossz hírem. A jó az, hogy gyönyörű!

Nekem olyan benyomásom volt, mintha ■ 3D Studio „kézjegyeit” viselné magán, és talán ezért sikerült ■ űrhajó egy-két helyisége kissé „sterilre”, de hogy egy élő klasszikust idézzek: „felőlem fekete kakast is áldozhat, mint usert csak a végeredmény érdekel”. A rossz hír, hogy a készítő 486DX/33-at, 4MB RAM-ot és valamilyen CD-ROM-ot jelöltek meg minimális konfigurációként, de elfogadható sebességgel csak egy DX4/100-on volt hajlandó futni, S3-as VGA-val és 4x CD-ROM-mal. A játék fut Win95-alatt is, de vigyázat, a Windows autorun funkciójával induló menü nem vesz tudomást a már DOS alatt telepített játékról, ismét csak a telepítést fogja felkínálni, mint lehetőséget.

Szóval ■ játékban ott tartottunk, hogy az utolsó emlékünk az, hogy ■ hajó kiürítésekor a kapitány jött mögöttünk a folyosón, hirtelen egy szúrást éreztünk és elsötétült előttünk minden. Mielőtt elvesztettük volna az eszméletünket, ■ kapitány még lefektetett a földre és sok szerencsét kívánt. Mikor magunkhoz térünk, ■ Lexington második fedélzetén



vagyunk, a lift előtt, a folyosón. A computer dekompresziós veszélyre figyelmeztet bennünket, valahol a második fedélzeten megsérült az űrhajó burkolata, szökik a levegő! A legokosabb, ha tisztázzuk, mi történt! A folyosón, közvetlenül előttünk egy terminált látunk. Menjünk oda és tudakozódjunk a pillanatnyi helyzetről. Röviden összefoglalva a következőket tudhatjuk meg: a támadás eredménye, hogy a központi számítógéppel megszakadt a kapcsolat, és amíg azt nem sikerül ismét működésre bírni, addig csak az egyes fedélzeten lévő egyedi rendszerek hozzáférhetőek, azaz jelen esetben a második szint rendszere. Éppen ezért nem kaphatunk arról információt, hogy mi történt a legénység többi tagjával. Ami viszont bizonyos, hogy a szinten „Zebra riadó” van érvényben, és amíg a szivárgás el nem hárul, addig erről a szintről csak a lukon lehet távozni, mint ahogy a levegő ezt már meg is kezdte. Az is kiderül, hogy a javító kábel pont a terminál feletti kis rekeszben található. Tovább nincs is értelme faggatni a terminált, logoljunk ki és vegyük magunkhoz a javítócuccot. Az éles fülűk hallhatják, hogyan füttyül a levegő. Sürgősen meg kellene keresnünk a sérülést, de a



The Medlab is a complete, state-of-the-art hospital in two rooms. Designed to handle a few patients at a time, the Medlab has plenty of capacity for a twenty person crew. Combat injuries are actually very rare; the losses in a space battle are usually vaporized.

Az elsősegélynyújtó szobát szóróval is felszerelték...

A három CD közül az első az intro tölti meg. Persze ezenkívül odafért még a telepítő és egy új játék futódemója is. Az introban rögtön két régi ismerős tűnik fel és – sajna – a nekem kedvesebb ugyanitt ki is leheli a lelkét. Az egyik egy hölgy, aki Patricia Charbonneau névre hallgat, a játékban az első tisztet domborítja és a moziba járók a RoboCop II-ben találkozhattak vele. A másik egy úr – a kapitány –, Michael Dorn. Ha az arca nem ismerős, az nem csoda, hiszen a Star Trek: The Next Generation és újabban a Star Trek: Deep Space Nine legénységét erősíti, mint Mr. Worf, az egyetlen Klingon biztonsági tiszt a flottában, márpedig a Klingon maszk alatt nem sok látszik belőle. Mint a mellékelt ábra mutatja, mostanság a nagyobb lélegzetvételű multimédiás munkák éppúgy nem mellőzhetik a híres színészek szerepeltetését, mint a magukra valamit is adó filmek.

személyiségi jogok védelme miatt nem tudunk bejutni egyik kajütbe se, csak a sajátunkba, ott meg minden rendben van. Épp itt az ideje, hogy elolvassuk a kapitány kis üzenetét! Ebből kiderül, hogy már csak magunkra számíthatunk, és hogy az elsőtiszt hagyott egy üzenetet a tisztis társalgó monitorán, de fontosabb, hogy a kapitány meghagyta kajütje ajtónyitó kódját. Vágtassunk tehát oda – ebben a bármikor lehívható térkép nagy segítségünkre lehet, a kapitány kajütje a folyosói termináltól jobb kéz felé eső kis ajtó –, és vegyük magunkhoz a „Crew Manifest” feliratú könyvet. Lapozzuk fel, a végén megtaláljuk az ajtók nyitására szükséges kódokat. Azonnal menjünk Renato Olivar kajütjéhez, amit a kapitány skicce alapján nehéz volna nem megtalálnunk. A számítógép kis akadékoskodás és a kód megadása után beenged. Odabent – rajtunk kívül – egy kisebb fajta, tomboló tornádó tartózkodik.

Csillapítsuk le! A falon egy ökölnyi méretű luk tátong. Nyissuk ki a javítókészletet, amiből három tárgy kerül elő. A borotvahabos spray kinézetű valamit máris fújjuk rá a lukra, amitől a szélvihar elül, majd a szobában egymást kergető tárgyak is lecsillapodnak. A palacsinta formájú valami



ES-LEXINGTON-EMELT TITKOS...
2134...
...with HIGH-TECH...

XXII. századi...

re kenjük rá a fogkrémestubus formájú doboz tartalmát, és az így kapott fogkrém-palacsinta kinézetű valamit tapasszuk rá a már bedugaszolt lukra. Sikeres tevékenységünk jutalma, hogy a számítógép elhallgattatja a már elég idegesítően bíbóoló vészjelzést és feloldja a „Zebra riadót”.

Most van egy kis időnk, úgyhogy mentünk le az állást – biztos ami zicher alapon – és bátran nézelődünk. Ha már a mentésnél tartunk, akkor érdemes annyit megemlíteni a kezeléssel és a játékban való tevékenykedéssel, hogy mivel az egész pofonegyszerű és menüvezérelt, kár is rá szót vesztegetni, a lényeg az, hogy egér nélkül ez a játék játszható.

Sajnos a szobában feltalálható tárgyak közül a legértékesebb, a svéd pornófilm CD-je megsérült, így ebből a helyiségből nem veszünk magunkhoz semmit. Ugyan a többihez is megvan a „kulcsunk”, de azokban semmiféle használható tárgyat nem találunk. Siessünk inkább a kapitány üzenetében meghatározott helyre – a tisztai társalgóba, – és nézzük meg az üzenetet.

A társalgóban megcsodálhatjuk a Lexington modelljét, de a fedél kinyitására tett kísérleteink csődöt fognak mondani, úgyhogy a modell marad a helyén. Foglalkozunk in-

technikusa egy C-ben írt programot tart kilisztázza az asztalán, aminek eredménye a 3.1415926535897..., azaz a PI, idegesítően sok tizedesjeggyel kifejezve.

A monitor sarkán, egy nyakláncot fedezhetünk fel, aminek szintén PI. Hmmmm... A PI ennyiszor! Ennek még lesz valami jelentősége!

Falcon kabinjában az asztaliók egy levelet rejt. A benne lévő kód segítségével bejuthatunk a második fedélzeten Poole kabinjába, és emelhetjük onnan a méretéhez képest meglehetősen nehéz hajómodellt. Ugyan nem tudni még mire lesz jó, de tegyük meg ezt a kis kirándulást, utána tényleg induljunk a gépházba!

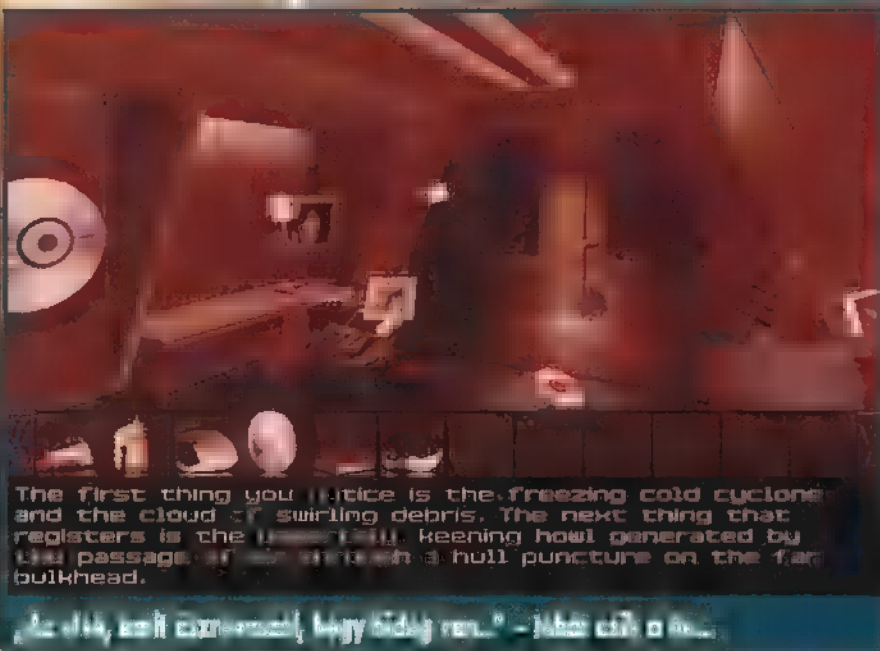
A negyedik fedélzeten lévő kabinokba nem tudunk bejutni, mert nincs egyikhez sem kódunk. Az ötödik szint viszont annál érdekesebb tárgyakat rejt! Ha bekukkantunk a betegszobába, megtudhatjuk, hogy az autodoki úgy lett átalakítva, hogy a

911-es kódra, három méter körzetben mindent eldob. Csak nem valami idegen leány akartunk a fedélzetre venni? A szemben lévő tudományos labor „FRT” szekrényéből magunkhoz veszünk egy Geiger-Müller számlálót és egy mikrocsőhert. Az utóbbiról még nem tudni, mire lesz jó, de olyan jól néz ki, hogy kár otthagyni.

Ha megpróbálunk bejutni a számítógépterembe, akkor utunkat állja a kissé „átalakult” padlólemez, ide majd később fogunk visszanézni.

Amikor megpróbálunk lejutni a gépházba, a lift nem visz lejjebb a reaktorszintnél, mert a sugárzásba belehalnánk. Sajnos az is kiderül,

hogy a sugárvédő ruhákat a gépházban tartják, így ez zsákutca. Nincs más megoldás, le kell ereszkednünk a reaktortéren keresztül! Kapcsoljuk be a Geiger-számlálót, így látni fogjuk, hogy a méhsejt elrendezésű reaktortér mely kamrái szennyezettek és melyek tiszták. Ha jól olvassuk le az ada-



The first thing you notice is the freezing cold cyclone and the cloud of swirling debris. The next thing that registers is the low, keening howl generated by the passage of air through a hull puncture on the far bulkhead.

„Az első, amit észrevesz, hogy hideg van...” – többi cikk a...

kább az üzenettel. Megint csak röviden összefoglalva: a hajó a végét járja! A reaktor közel jár a leolvadáshoz, mert a hűtőrendszerből elsőkötött a hűtőfolyadék. Ezt mindenképp meg kell akadályoznunk, mert különben az egész hajó elpusztul – velünk egyetemben. Újra üzembe kell állítanunk a központi számítógépet és ha ezzel megvagyunk, akkor újabb üzenetet kapunk. Remek! Bőven akad munkánk! A konzol, miután lejátszotta a nekünk szóló üzenetet, egy kis sárga mágneskártyát köp ki. Ezt tegyük el. Miközben sétálgattunk, már biztos feltűnt, hogy egy lift terül el a fedélzet közepén. Ezt arra fogjuk használni, hogy a fedélzetek között közlekedjünk. Menjünk oda, hívjuk magunkhoz a piros gombbal és lépünk be. A jobb szélel láthatjuk a kezelőgombokat, melyeket ne is nyomkodjunk addig, míg a kis sárga kártyát nem „etetjük meg” a lifttel. Nyomjuk bele a kártyát a gombok feletti kis résbe, és már indulhatunk is.

Gyakorlott világ-, királylány- és kármentők már sejtették, hogy most nem fogunk észvesztve a gépházba rohanni, hanem csatázunk még egy kicsit a szükséges tárgyakért! Irány a 3-as fedélzet! A „Crew Manifest” alapján nézzünk be azokba a kabinokba, ahova be tudunk jutni. Melyek is ezek, és mit is lelünk ott?

Quan kabinjában egy kézzel írott naplót találunk, amiben a továbbiakra nézve rengeteg hasznos információ lehet. Kiderül, hogy a legénység mit sem tud a szigorúan titkos küldetés céljáról és ettől meglehetősen ideges hangulatba került. Tulajdonképpen itt derül ki, hogy komoly angoltudás nélkül nem sok remény van a végjátésszal! Nos, mindenesetre tegyük el a naplót.

Térjünk be Miurához, és az asztalán található forráskódot pötyögjük be a termináljába. A hajó fő számítá-



The Science Lab is the working environment for the ship's designated Science Officer. Oddly enough, this area has a kind of "retro" look to it, a result of the Navy's benign neglect over time. The Science Lab is the only area on the ship that hasn't been upgraded or overhauled since the Lexington was commissioned.

Tudományos „laboratórium garné – párizs”

tokat és váltogatjuk a kamrákat, akkor simán lejutunk a gépház szintjére! Itt a paneleket használva elélni táru a reaktor hűtőkör-sematikus rajza. Mivel a fő hűtőfolyadék-tartályból elfogyt az összes folyadék, a tartályok valamelyikét kell üresre venni. Itt most egy kis „Pipeline” játék vár ránk. A feladat nem túl bonyolult, a lényeg, hogy annak a tartálynak a csapját kell kézzel kinyitnunk, amelyikből a „naftát” a reaktorhoz akarjuk terelni. Hagyjuk ott a konzolt és a létrán másszunk fel a kiszemelt tartály csapjához. Ha kinyitottuk, a konzolon úgy kell a folyadékot terelnünk, hogy egy zárt rendszer alakuljon ki, aminek az áramlása a tartály, reaktor, valamelyik hőcserélő, majd megint a tartály. Úgy kell ezt a „kapcsolást” létrehozni, hogy a szivattyúk csak egy irányba tudják pumpálni a „lötytyöt”. A feladat nem túl nehéz, és ha jól oldottuk meg, akkor lent, a reaktor hőmérsékletét jelző mutató a zöld irányába kezd el mozogni és kis idő múlva a vészjelzés is megszűnik, illetve a számítógép bejelenti, hogy a normális üzemmód helyreállt.

Ugyanitt a gépészen találunk egy lángvágót, amit a „balhé” végeztével vegyünk magunkhoz. Liftezzünk fel az ötödik fedélzetre, és a felgyűrődött fémek keresztül vágjunk magunknak utat. Most már szabad az út a számítógépterem ajtajáig, amit a mókás – esetleg pokoli – operátor kóddal zárt le! Emlékszünk még Miura forráskódjának az eredetünyére? Ha igen, akkor bejuthatunk a számítógéphez és...

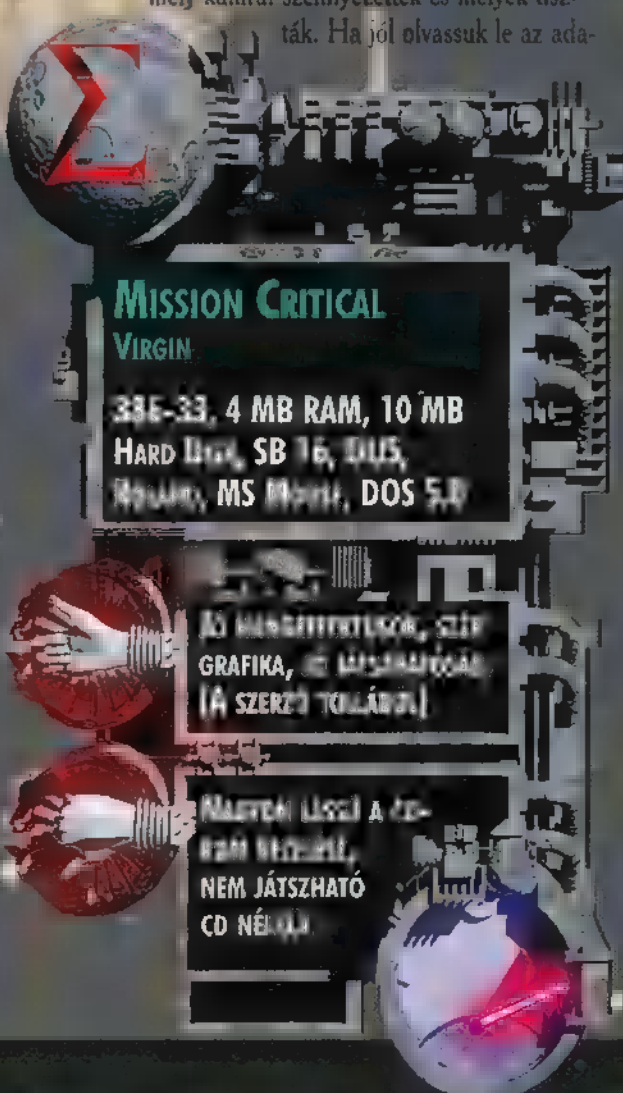
És a kedves játékos ennyi segítség után már egyedül haladhat előre! A további játékokhoz néhány tipp:

- Faggassuk ki a számítógépet, sok mindenről többet tudhatunk meg.
- Vegyünk fel mindent, ami nincs odaszögezve!
- Ha elakadunk, beszéljünk játékos természetű barátainkkal, lehet hogy van ötletük.
- Fedezzük fel a hajónak azon részeit is, ahova egyébként nem mentünk még be!
- Mentsünk a fontosabb részek után!

Végezetül, nem állom meg, hogy ne „szapuljam” egy kicsit ezt a játékot! Ha nincs hangkártyánk, akkor nem is tudjuk lejátszani, mert a rögzített üzenetek csak mint „némajáték” jelennek meg a képernyőn. Az is biztos, hogy a készítő látta már Star Trek részt, mert a gépház és a VR egység szolgáltatja kép meglehetősen emlékeztet az NCC-1701D űrhajó gépházára, illetve holodeckjére!

Azért azt is meg kell hagyni, hogy a készítő egy kis humort is vittek a játékba, ugyanis az elromlott antennaforgató egység megjavításához szükséges alkatrészek száma nem más, mint 2001, illetve 2010!

(Akik nem értenék eme utalást, azoknak ajánlom Arthur C. Clark Űrodüsszeia trilógiáját!)



MISSION CRITICAL
VIRGIN

386-33, 4 MB RAM, 10 MB
HARD DISK, SB 16, 30US,
ROM, MS MOUSE, DOS 5.0

10 MEGABITUSOK, SZÉP
GRAFIKA, ÉS MEGHATÁROZOTT
(A SZERZŐ TERVEZTE)

NAJTEK LISZT A ZEPHIRUS
NEM JÁTSZHATÓ
CD NÉLÜL

CSIHI-PUHI

GAME-PORT

■ **HEGY TETEJÉN ÁLLÓ TEMPLOM CSENDES VOLT... TÚL CSENDES. CSAK A FELETTE ÖRVÉNYLŐ VÉRVÖRÖS FELHŐK TÖRTÉK MEG ■ HALOTTI NÉMÁSÁGOT. SHAO KHAN VISSZATÉRT, HOGY HATALMÁBA KERITSE ■ FÖLDET. A ZSAROK KENTAUR-SZERŰ TESTÖRE NYŰSZÍTVE VÁRTA A VILÁG LEGJOBB HARCműVÉSZEINEK KIHÍVÁSÁT.**

Az utcán uralkodó északi szél kis kupacokba sodorta a helyet elborító szemetet. A híd felől különös zaj hallatszott. Két harcos állt egymással szemben. Nightwolf ajka cinikus mosolyra görbült, és hangos kiáltással emelte feje fölé zöld energiával áldott csatabárdját. Kanot kissé meglepte a jelenet, majd mit sem törődve a veszéllyel, egy ugró fejrúgással támadott az indiánra. Égővörös szemében előre látott győzelem lángja izzott. A távolból öblös kacaj zengett, majd szinte ezzel egy időben Nightwolf egy felütéssel akasztotta meg Kano röppályáját. A viadal kimenetele immáron eldőlt. Az indián túlélte a menetet. Hiába, „rézfejjel” határozottan tartósabb.

Ennyi legyen elég a Midway, és a – flipper-fanok által már ismert – Williams cég legújabb játékához, a Mortal Kombat III-hoz. 14 karakterrel játszhatunk, ezek közül 7 teljesen új. Visszatért Sonya és Kano is, bár sajnos kimaradt Scorpions, Johnny Cage. Állítólag a Graveyard (temető) pályán elő lehet varázsolni – nekem még nem sikerült. Rengeteg újítás kapott helyet a GAME-ben, szórakoztató fatalityk, siralmas animalityk és friendshipek. (Úgy hallottam, beleépítettek a MK3-ba ún. Naturalityt is, de botrány lett a vége, így inkább kihagyták.) Jax biomechanikus kezét kapott, Sonya is elleste Liu



Kangtól a bycicle kick speckót, Shang Tsung új tűzdobálás módszert tanult. Van egy csaj, Sindel, aki a hajával kap el bennünket, s kivégzésként jól bepörget. Számomra a legszimpatikusabb szereplő Kabal, nem csak azért, mert jó speckói, mulatságos kivégzései vannak, hanem mert egyszer sikerült egy tűz ütéses combot bevinnem Sub-Zeronak, s nagy nehezen nyertem vele. Mi az a „COMBO”? Ütéssorozat, melyet sebzésével együtt kiír a gép. Sokszor szükségünk van efféle csalafintaságokra, mert a játék meglehetősen durvára sikerült, leggyengébb fokozaton is izasztó lehet egy-egy küzdelem.

Mortal Kombat 3



Mindenki tudja(?), hogy a Sony cég megvette a Mortal 3 teljes kiadási jogát. Persze ez csak trükk, amire azért van szükség, hogy minél többen vegyék az új gépeket. Az igazság az, hogy csak hat hónapra vette meg azt a bizonyos jogot, így utána – hogy úgy mondjam – „szabad a vásár”. Cserébe viszont megígérték, hogy kihoznak egy bővített verziót, amiben állítólag lesz Rayden, Baraka, Scorpions, meg ilyesmi. Tudom, a speckók már minden újságban megjelentek, azért leközlöm, legfeljebb Csilla rákönyököl Delre. Néhányat azért meghagytam – a szerk. (Special thanx 4 The Mortal Team.)

Cyrax Háló dobás: hátra, hátra, alsó rúgás. Teleport: előre, le, védés. Bomba közelre: alsó rúgás+hátra, hátra, felső rúgás. Bomba távolra: alsó rúgás+előre, előre, felső rúgás. Levegőben átdobás: le, előre, védés, utána alsó rúgással dobsz. Fatality 1: le, le, előre, fel, futás (közelről). Fatality 2: le, le, le, fel, le, felső ütés (bárhonnan). Animality: fel, fel, le, le (közelről). Babality: előre, előre, hátra, felső ütés. Pit: futás, védés, futás.



Sektor Teleport: előre, előre, alsó rúgás. Hőkövető rakéta: le, hátra, felső ütés. Egyenes rakéta: előre, előre, alsó ütés. Fatality 1: alsó ütés, futás, futás, védés (karnyújtásnyíró). Fatality 2: előre, előre, előre, hátra, védés. Animality: előre, előre, le, fel (közelről). Babality: előre, le, le, le, felső rúgás. Friendship: le, futás, le, futás, le, futás. Pit: futás, futás, futás, le.

Liu Kang Tűzlövés: előre, előre, felső ütés. Alsó tűzlövés: előre, előre, alsó ütés. Konkord rúgás: előre, előre, felső rúgás. Bicykli rúgás: alsó rúgás lenyomva 4 mp-ig. Fatality 1: fel, le, fel, fel, futás+védés (bárhonnan). Fatality 2: előre, előre, le, le, alsó rúgás (bárhonnan). Animality: le, le, le, fel (két lépésről). Babality: le, le, le, felső rúgás. Friendship: futás, futás, futás, le, futás. Pit: futás, védés, védés, alsó rúgás.

Sheeva Teleport: le, le, fel. Taposás: hátra, le, hátra, felső rúgás. Tűzlabda: le, előre, felső ütés. Fatality 1: előre, le, le, előre, alsó ütés (közelről). Fatality 2: felső rúgás+előre, hátra, előre, előre (közelről). Animality: futás, 4-szer védés (közelről). Babality: le, le, le, hátra, felső rúgás. Friendship: előre, előre, le, előre, felső ütés. Pit: le, előre, le, előre, alsó ütés.

Sonya Lila gyűrűk: le, előre, alsó ütés. Repülő ütés: előre, hátra, felső ütés. Lábbal átdobás: le, alsó ütés+védés.

Bicykli rúgás: hátra, hátra, le, felső rúgás. Fatality 1: hátra, előre, le, le, futás (bárhonnan). Fatality 2: futás+fel, fel, hátra, le. Animality: alsó ütés+hátra, előre, le, előre. Babality: le, le, le, előre, alsó rúgás. Friendship: hátra, előre, hátra, le, futás. Pit: előre, előre, le, felső ütés.

Shang Tsung 1 Tűz lövés: hátra, hátra, felső ütés. 2 Tűz lövés: hátra, hátra, előre, felső ütés. 3 Tűz lövés: hátra, hátra, előre, előre, felső ütés. Tűzkitörés: előre, hátra, hátra, alsó rúgás. Fatality 1: alsó ütés+le, előre, előre, le. Fatality 2: alsó ütés+futás, védés, futás, védés. Animality: felső ütés+3-futás. Babality: 3-szor futás, alsó rúgás. Friendship: alsó rúgás, futás, futás, le. Pit: fel, fel, hátra, alsó rúgás. A játékban lehetőség van a kegyelemre is, ez a futás+le, le, le kombinációval érhető el. (Ezt követően nyerjük meg a meccset, majd csak után csinálhatjuk meg az Animalityt.)

Mielőtt verekedni kezdenénk, különböző kis ikonokat állíthatunk, sajnos még csak két kombinációt tudok. Erőfogyasztás: Tao jel-sárkány-tao jel. Erő-regenerálás: MK-sárkány-MK. Lehetőség van ezenkívül arra is, hogy Smoke-ot irányítsuk, csak annyit kell tennünk, hogy a játékot a „666” paraméterrel indítsuk. Állítólag rengeteg rejtett karakter van, és sok-sok apró „csittel” van megfűszerezve ez a jó kis stuff. Végezetül **Smoke speckói**. Teleport: előre, előre, alsó rúgás. Csáky: hátra, hátra, alsó ütés. Láthatatlanság: fel, fel, futás. Levegőben átdobás: védés a levegőben. Fatality 1: fel, fel, előre, le (legmesszebről). Fatality 2: futás+védés lenyomva, le, le, előre, fel. Animality: le, előre, előre, védés (messziről). Babality: le, le, hátra, hátra, felső rúgás. Friendship: futás, futás, futás, felső rúgás. Pit: előre, előre, le, alsó rúgás. Szerintem nagyon coolra sikerült a játék, amint több „csittel” tudok, visszatérünk a MK3-ra. Ui.: a friendship és babality szabályai változtak, nem lehet ütést és védekezést használni. Sok sikert!

Lapzárta után érkezett: ha Montaroval vagy Shao Khannel szeretnél játszani a game-et az MK3.EXE 1000000 paraméterrel indítsd!

Jon



STRATÉGIA

GAME-PORT

NAGY VÁRAKOZÁSSAL VETTEM KEZEMBE A MAXIS LEGÚJABB JÁTÉKÁT. MÁR OL-VASTAM RÓLA ELŐZETEST, ÍGY ÉRDEKLŐDVE VÁRTAM, MI SŰL KI BELŐLE. AZ ALÁB-BIAKBAN KIDERÜL, MIBEN CSALÓDTAM, ÉS MI JELEN-TETT IGAZI ÉLMÉNYT A LEGÚJABB „SIM” VÉGIG-JÁTSZÁSA SORÁN.

Erdemes végigjátszani ■ kézikönyv alapján a tutorial pályát, így legalább hamar rá-jövünk, milyen eszméletlenül bonyolult. Eleinte csak néztem, mint boci az új kapura, de ez is olyan, mint a Sim sorozat többi tagja, egy idő után rá-érez az ember az összefüggésekre, és kezdi érteni, mi miért van úgy, ahogy.

Nézzük az alaphelyzetet: van egy nagy, zöld szige-tünk bennszülöttekkel, bányákkal, kihalni készülő állatfa-jokkal, nyaralókkal. Szóval, minden egy helyen van. Itt kell bizonyos dolgokat véghezvinnünk.

Intrót nem véltem fölfedezni ■ betöltés utáni másod-percekben, hacsak nem az lenne az, hogy egy sirály há-rom mozgásfázisban elugrál a képernyőn. A főmenü sem örvendhet túl nagy megbecsülésnek Maxiséknál, bár erős túlzással a következő képernyőt nevezhetjük akár annak is. Egy nagy szigetvilágot látunk, a bal alsó sarokban négy opcióval. Ezek a Play, amivel ■ kijelölt szigeten (kicsit világosabb, mint ■ többi) játszhatunk; az Info, amivel ugyanerről kapunk tájékoztatást a megjelenő ab-lakban. Ebben az ablakban is van egy Play gomb, hatá-sa megegyezik a másikéval, de találunk még egy Free-form és egy Cancel gombot is. A Freeform felett kapunk valamilyen végcél (pl. hány turistát kell a szigetre csal-nunk), és ha ezt megnyomjuk, úgy játszhatunk, hogy ■ kell a kijelölt feltételt teljesítenünk, csak játszunk bele a világba. Visszatérve a főme-nüre még megtaláljuk a Load és Quit gombokat. Gondolom, egyik sem okoz túl nagy fejtörést senkinek.

Próbálkozzunk meg mondjuk az első szigeten (lehet máshol is, de ez a legegyszerűbb). Egy kis töltögetés után, miközben el tudjuk olvasni a sziget jellemzőit és ■ végcél (gyors gépek csak gyorsolvasóknak ajánlot-tak!), megkapjuk ■ játékkeret. Közé-pen egy nagy zöld valami, teleszur-kálva tükkel – ez lesz ■ mi szige-tünk (a tükről még lesz szó!). Most kezdjük kivételesen a képernyő szemlélését a jobb alsó sarokban. Itt vannak ■ térképmozgató gombok.

A kis négyzetecske felülnézeti kép-ből mutatja a terepet. Ilyenkor a kép jobb oldalán meg-jelenik egy kapcsolókkal teletűzdelt tábla, amin azt ál-líthatjuk be, mit mutasson a gép a térképen és mit ne. Számomra kissé meglepő módon a fekete lámpácska jelzi, ha valami aktív és ■ szürke, ha nem. Két oszlop van: az elsőben egyszerre csak egy lehet aktív, mert ez a térképmódokat kapcsolgatja, míg a második oszlop a különböző objektumokat mutatja, így azok közül akár mindegyik aktív lehet. Ha lent, a jobb sarokban meg-nyomjuk a négyzetes gomb helyén megjelent rombuszt, visszatérhetünk ■ 3D nézethez.

A nézetváltó gomb alatt találunk egy fel és egy le nyilat, ezekkel lehet billegtetni ■ terepet (magyarul a ránézési szöveget változtathatjuk). A 3 darab + gomb ■ nagyítást állítja be, melyből három fajta van. Mellette egy nyílás gömböt találunk, ezzel lehet ugrálni a térké-pen, alatta két forgató nyíl helyezkedik el. Én a göm-böt nem nagyon használtam, mert ■ kurzorbillentyűk is jók erre a célra, de még hatásosabb, ha a jobb egér-gombbal ráklikkelünk a térképre, így középre hozhatjuk ■ kijelölt pontot.

Térjünk rá a tükre. A szigeten azokat a helyeket jel-zi, ahol van valami. Például üzem, falu, vadles stb., ter-mészetesen mindegyik fajtának más a színe. Ha ráklik-kelünk ■ tű tetejére, akkor a helynek megfelelő kis ablak megnyílik. Ez általában a fejlécben kiírja a hely nevét kétoldalon két kis gombbal, amelyek közül a bal bezárja

az ablakot, a jobb pedig bevisz a kis kézikönyvünkbe és információt ad az adott helyről. A címsor alatt van a baloldalon egy kép, alatta néhány sornyi információ: me-lyik ügynökünk van ■ helyszínen, mit csinál, és még né-hány, szintén a helyre jellemző dolog (pl. egy faluban a lakosok száma, boldogságuk stb., a bányákban mennyi a termelés, hány ember dolgozik ott).

Az ablak jobb oldalán az utasítások jelennek meg, amelyekkel a helyszínen el lehet valamit érni. Természe-tesen ■ mindegyik aktív állandóan, mert az ügynök nem biztos, hogy rendelkezik azzal a tulajdonsággal, ami a művelethez szükséges. Ha már itt tartunk, az alsó rész másik felén láthatunk négy menüt, az ügynökeink képét és legalul az üzenetablakot.

Vegyük végig ■ menüket, aztán majd beszélek (írok) az ügynökökről és a tulajdonságokról. A legbaloldalibb menü a Files / Options. Ha ráklikkelünk, megjelenik 18 gombocska (felesleges utánaszámolni: legalább négyszer megtettem). A Save és a Load elég egyértelmű, a Scenario visszavisz a szigetválasztásos főmenübe. A Pause-t se hiszem, hogy sokáig elemezgetnem kéne, ■ Speed három állásban az idő futását szabályozza, az Effects és a Music a hangokat kapcsolgatja (melyek egyébként egész jók). Az About kiírja a verziószámot és



az írókat, a Quittel kirepülsz ■ programból. Jöjjön a második oszlop: a Scenario Recap kiírja újra azokat az információkat, amit a töltés alatt láthattunk és az időt. A Pin Key jelmagyarázatot ad a tűk színéhez, a Stats Box pedig néhány infót a turizmusról stb. A Trees ki-kapcsolja a fákat és kapunk egy tök kopasz szigetet (a beteg fákat nem kapcsolja ki, tehát ha kinyomjuk és ma-rad fa, akkor baj van). Az Animations a mozgóképeket kapcsolgatja, a Compass az iránytűtől szabadít meg, a Locator megszünteti azt az információt, amit legkisebb nagyításban a tűk fölött, piros számmal láthatunk, azaz a helyszínen tartózkodó ügynökök számát. Hátramaradt még a Messages, ami a SimFaxot (időnként megjelenik egy fax a képernyő közepén, és magvas igazságokkal do-bálódzik) nyomja ki, és a Grid, ami egy hálót húz a tér-képre, de csak a két nagyobb nagyításban.

A következő menü, a Score néhány szempontból kiértékeli eddigi működésünket. Ezek közé tartozik a World Opinion, ami a külvilág véleményét tükrözi, ■ Populati-on Happiness viszont ■ sziget lakóinak elképzeléseivel van szoros összefüggésben. Az Ecology és az Industrial Score egymást egészítik ki, és azt takarják, hogy a szige-tünk mennyire maradt meg a természet lágy ölén, illetve mennyire csináltunk belőle Tiszai Vegyi Kombinátot. A Development Score megmutatja, milyen mértékben fejlesztettük a szigetet, vagyis mennyit építkeztünk. A Graph menü mindenféle grafikonon ábrázolja a fejlő-

MISSIONS In The Rainforest

dést vagy visszafejlődést. Egy csomó gombnak egyértelmű a funkciója, de van néhány, amire ember a talpán, aki magától rájön. Ilyen például: ■ C Car és a Q Car – az olcsó (cheap) és a minőségi (quality) autók, a CC Goods és ■ QC Goods – az olcsó és a minőségi fogyasztói áruk, ■ CF, QF – ■ bútorok, ■ QM Goods – a minőségi, kézzel gyártott áruk, az U Labor és az S Labor – a képzetlen (Unskilled) és a képzett (Skilled) munkakerő. Az előbbi a falvakban, az utóbbi a városokban „termelődik”. A W Opinion ugyanaz a World Opinion, amivel a Score táblában már találkoztunk. A negyedik és egyben utolsó menü a Notebook, amiben mindenről kapunk információt, ami a játékban előfordul.

Most pedig lássuk az ügynököket. Egyszerre legfeljebb 10 ügynököt foglalkoztathatunk egy szigeten. Összesen 24 darab van talonban, amiből minden pályán kapunk néhányat ■ géptől. Ha akarunk és túl sok pénzünk van, felvehetünk még többet (egészen tízig) vagy kirúghatjuk őket, mint Ákos (Mr. Chaos) az írókat. (Amikor késnek a cikkek, akkor szokta mondogatni: „Ki vagy rúgva!”).

Ügynökeink képe látható a menük és az üzenetsor között, alatta a keresztnévük, ezen kívül egy ablakocskában, amiben időnként egy rejtélyes fekete csík kúszik föl-felé. Ez utóbbi jelzi, hogy hol tart az ügynök az éppen aktuális tevékenységében. Ha ■ bal egérgombbal ráklikkelünk a fejére, megnyílik saját menüje, ami ■ következőket tartalmazza: arcképe, mellette egy ajtó, amivel visszatérhetünk az összes emberünket mutató képernyőre. Jobbra látható egy fehér lap, teleírva mindennel. Amikor erre klikkelünk, kinyitja a mindentudó kis jegyzetünket az ügynök életrajzánál. Emellett egy kis dzsip ikonja van, ezzel lehet mozgatni az ügynökünket ■ különböző helyszínekre. A dzsiptől jobbra a Location található, ami emberünk tartózkodási helyét mutatja. Tehát ha egy faluban szerel valamit, akkor egy falu képe látható. Ettől jobbra már csak a tulajdonságok hat ablaka kapott helyet. A másik mozgatási mód az, amikor a jobb egérgombbal az ügynök fejére klikkelünk. Ekkor megjelenik a járó láb kurzor, és oda megy az ügynök, ahová azzal mutatunk.

A tulajdonságokból van bőven, úgyhogy nem írom le az összeset (ilyen alapon berakhatnám minden ügynök arcképes életrajzát is). Egytől százig változhat egy ügynök tulajdonságbeli jártassága (kezdetben 50). Ettől függ, hogy mennyi ideig fog bíbelődni a kiadott feladattal, és hogy milyen minőségű munkát fog végezni. Ez elvileg nő ■ használatától és a gyakorlástól ■ HQ-ban, de én az előbbit nem nagyon tapasztaltam. Minden ügynök összesen 6 tulajdonságban tehet szert jártasságra, kezdetben kettőt tudnak, de lehet fejleszteni őket.

Találkozhatunk falvakkal, kisvárosokkal (town) és városokkal (city). A legelsőben általában földművesek élnek, innen lehet szerezni a képzetlen munkásokat (U Labor). A középsőnek átmeneti szerepe van, míg a városok akkor jönnek létre, ha a populáció eléri ■ 8.000-t (bár én már láttam kisebb lélekszámú városokat is) és valamilyen középület épül ■ kisvárosban. Ezek lehetnek kórházak, iskolák, újrafeldolgozó üzemek és templomok. Ilyeneket mi is létrehozhatunk, de maguktól is építkeznek a város lakói, csak lassabban. Mindegyik javít a város valamelyik jellemzőjén (pl. iskolázottság, egészségügyi ellátás), és ezek minél jobbak, annál inkább nő ■ populáció stb. Ezen jellemzők szintjei (növekvő sorrendben): Very Low, Poor, Below Average, Average, Above Average, Good, Very Good, Excellent és Superb.

Ide tartozik még az erőművek problémája is. Ebből három fajtát különböztet meg a program: szénnel fűtött (Power Station), atom- és szélenergia. Az első szennyezi a levegőt, a második nem, de néha leáll. A szélenergia, nem szennyez, és nem áll le, de az árához képest



kevesebb energiát termel.

A probléma azért tartozik ide, mert ■ városok növekedéséhez egy megfelelően működő (vagyis elégséges energiát szolgáltató) erőmű szükséges.

A gyárakra külön nem térek ki, mert egyértelmű, hogy mit gyártanak és milyen anyagok kellenek egy-egy dologhoz.

Már csak néhány **tipp** maradt hátra és az **értékelés**:

– azokat az ügynököket, akiknek nincs Construction vagy Exploration tulajdonságuk csak felfedezett (tehát a kis nagyításban túlvél jelölt) helyre lehet küldeni. Az Explorationnal rendelkezőket bárhová küldhetjük a szigeten, hátha találnak valamit, míg a Construction tulajdonságúakat csak tisztásokra, mert általában ott lehet építkezni.

– ha Logging Campet (favágó tábor) akarsz csinálni, akkor előbb építs egy Sawmill-t (fűrészmalom) és csak utána a tábor, lehetőleg egymás közelébe, és az utóbbit az erdőbe (tisztás közepén nehéz fát kitermelni).

– ha nem egyértelműek a gombok, klikkelj rá a fejlécben található „i” gombra, és olvasd el, mit ír róla ■ kézikönyved.

– ha nem tudod, miért nem aktív egy gomb, akkor klikkelj rá a jobb gombbal, így kiírja az üzenetsorba, hogy mi kell az általa szimbolizált művelet végrehajtásához és zárójelbe, hogy mennyi van. Például, ha egy építéshez kell 100 fa és nekünk van 58, akkor az fog megjelenni, hogy 100 (58).

– csak akkor tudsz gyakorolni a HQ-ban, ha van Employment skill-lel rendelkező ügynököd az épületben (a HQ az az épület, aminek zöld lámpa van a tetején).

– kikötőt csak olyan helyre lehet építeni, ahol a mélyvíz egészen a partig ér.

– ha ■ falukban gyakoroltatod a falusiakat (Train vagy Batch Train), akkor nő a hatékonyságuk, vagyis több kaját termelnek, nő a populáció, több U Labor toborozható, de jobban szennyezik a környezetet, tehát csökken a boldogságuk.

– a Train egyre kevésbé növeli a hatékonyságot, ahogy az utóbbinak egyre nagyobb az értéke, ■ Batch Train pedig az ügynök Local Ecology skill-jétől függ (ahogy én észrevettem, annak tizedével növeli a hatékonyságot, tehát 50-es tulajdonságérték esetén 5-tel).

– a halászfaluk helyét meg lehet venni, és ott tökéletes kikötők alapíthatók.

– mielőtt bányát alapítanál valahol a szigeten, érdemes megnézni a 2D-s térképen, hol is van olyan ásvány. Egyébként az ásványok a szigeteken végtelen mennyiségben állnak rendelkezésre. (Nekem is kéne egy olyan sziget, ahol végtelen sok arany vagy olaj van.)

– a turisták csalogatásához kell valami, hogy a szigetre jöhessenek (pl. kikötő), egy lakóhely, amíg itt vannak és valamilyen látványosság (benszülött áldozóbarlang, természetvédelmi park).

– ha egy helyre klikkelsz, az ott tartózkodó ügynökök képe pirossal bekereteződik.

És most az értékelés.

Mindent egybevetve egész jó játékról van szó. Egy-két apróságtól eltekintve igazán élvezetes lehet azoknak, akik szerelmesei a Maxis Sim-sorozatának. Szerintem kissé bonyolultra sikeredett, a hangja, ■ grafikája viszont nagyon jó. Másik apróság, ami nem tetszik, hogy egy szigetnek voltaképpen soha nincs vége, nincs benne meg az az előrehaladás, hogy egyre nehezebb kihívások elé állít a gép, egyre nehezebb pályák sorozatával. Egyszóval én hiányolom belőle a pályákra való strukturáltságot.

Pelace

Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 III. Bécsi út 34-36 I. em.
(a Kolosy téren, a buszvégállomásnál)
Tel. 250-5200/123

FAX: 2505200

Újdonságaink:

Tilt, Rebel Assault II,
Wing Commander IV,
Warcraft II, 11th Hour,
Eurofighter 2000,
The Dig.



Kérje árlistánkat levélben, vagy személyesen!

STRATÉGIA

GAME-PORT

NEM TUDOM, HOGY MI A VÉLEMÉNYE A TÖBBI STRATÉGIA-ŐRÜLTNEK, DE BENNEM A B3I EMBLÉMA ÉS EGY TANK (VAGY ARRÁ UTALÓ VALAMI) A DOBOZON, HATÁROZOTTAN KEDVES EMLÉKEKET IDÉZ FEL. IZGALMAS CSATÁK ÁLMATLAN ÉJSZAKÁI DERENGNEK ELŐTEM.

Szóval, így fogtam neki a Steel Panthernek, ami – sokak hiedelmével ellentétben – nem folytatása a Panzer Generalnak (az majd az Allied General lesz). Némileg a megközelítés módja is más, itt ugyanis részletekbe menőbb a szimuláció, vagyis nem zászlóaljok és dandárok, hanem rajok és szakaszok szintjén fogunk háborút viselni. Ennek megfelelően az egységek kidolgozottsága jóval részletesebb (például a gépesített egységeknél a páncélzat minden irányból más és más



lehet sőt, a toronyra is külön értékek vannak!). Szintén jó ötlet, hogy minden alegységnek parancsnoka is van, akinek személyes tulajdonságai és vezetői képességei nagymértékben meghatározzák katonái hatékonyságát. Szándékosan használtam az előbb az „ötlet” szót, ugyanis a megvalósításba már csúsztak apróbb hibácskák.

Előljáróban még annyit, hogy mindenkinek ajánlom a játékhoz mellékelte szövegfile elolvasását, ugyanis a gépkönyvhöz képest is rengeteg jelentős változtatást eszközöltek az utolsó pillanatban!

Nyilván ilyen kevés helyen nem lehet ennek a meglehetősen összetett programnak minden részletét megtárgyalni, így a Battle Generatorról (gyors lehetőség új csaták generálására) és a Game Editorról (lassabb, de sokkal részletesebb csatagenerálási lehetőség) egyáltalán nem lesz szó. A kampányok közül is csak az elsőbe megyek bele kissé részletesebben (nyilván, mert a többivel én sem sokat játszottam), és ez alapján próbálom meg kiemelni azokat a legfontosabb és hátrányos momentumokat, amikkel találkozhatunk.

STEEL PANTHERS

Első feladatunk az egységek tapasztalati szintjének kiválasztása. Szerintem zöldfülüket nem érdemes vinni, mert csak ledarálják őket, a veteránok meg elég drágák. A tapasztalati szint egyébként 0-140 pont között mozoghat. 0-50 között zöldfülű az egység, 50-80 között „átlagosan harcedzett”, 80-100-ig veterán és 100 felett elit (ilyeneket nem vehetünk).

Ezután az ún. core unitok kiválasztását kell megoldanunk. Ezek lesznek azok az egységek, amelyeket az egész háború vagy kampány során végig magunkkal viszünk, vagyis rájuk kell majd a legjobban vigyáznunk (vajon honnan az ötlet?!). Sajnos csak 24 ilyen egységet választhatunk (ez nagyon durva limit volt, gyerekek!), tehát jól meg kell fontolnunk, kiket is viszünk! Egy könnyítés viszont van: teherautók nem számítanak külön egységnek. Ezt érdemes kihasználni és minden gyalogos-, ill. tüzéregységhez azonnal teherautót is beszerezni. Nyilván emiatt tudunk majd olyan jó tankokat vásárolni, de a csaták után mindig lesz lehetőség egységek javítására és feljavítására, teherautó vásárlásra viszont már nem! Szóval ne szúrjuk itt el a dolgot (nekem

persze sikerült – a tüzéreim általában mindig csak a csaták végére tudták megfelelő pozícióba vontatni az ágyút!).

Van néhány jelölés, amit érdemes figyelni. Ezek közül a legfontosabbak a *, ami teherautós szállítási igényt jelöl, a **, ami a nehéz-teherautó igényre utal és a #, ami a térképen kívüli segítő egységeket jelöli (mivel a térképek meglehetősen részletesek és emiatt kis területet fognak át, a nagyobb tüzéregységek képesek lehetnek belőni az egész területet – például ezek lesznek a területen kívüli egységek). A megvásárolt csapatokat a gép betűkkel és számokkal jelzi. Az A0 lesz mindig a főparancsnok egysége. Az elsőnek vásárolt a B0, a másodiknak a C0 és így tovább. Ha egyszerre több egységet veszünk (pl. egy

tankszakaszt, ami öt tankból áll), akkor ezek bekerülnek a B1, B2, B3, B4 helyekre. Ilyenkor lehetőség van módosításokra is: például egy vegyes páncélos szakasz (mixed panzer platoon) németeknél két PzIVc és három Pz-38t-ből áll. Ez utóbbiakat lecserélhetjük Pz III-re, mert ezek valamivel erősebbek (a PzIVc-t nem, mert 1939-ben ebben a kategóriában nem volt másik tankjuk a németeknek). A vásárolgatást addig folytathatjuk, amíg el nem fogyunk harci pontjaink (Battle Points) vagy elérjük a 24-es egységlimitet.

Ezután teljesen hasonló módon megvesszük a támogató egységeket (ezek csak egy csatára lesznek velünk), ahol szintén a 24-es limittel találkozunk (No Comment!). Sajnos a prog-

ram nem jelöli olyan egyértelműen a kétféle egységet, mint a Panzer General (vagyis nem mindig tudjuk a csata hevében ki is a feláldozható), de azért megjegyezhetjük a betűjelölés alapján is (például, ha L4-ig vannak az alapegységek, akkor akinek a jelölése e mögött van, az megy szépen előre – fujj, de ronda vagyok!).

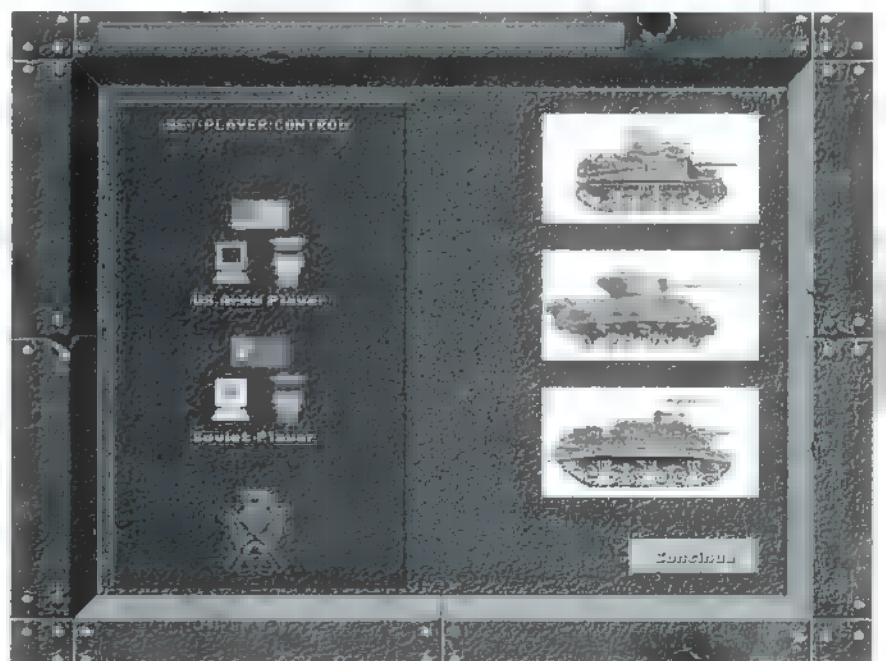
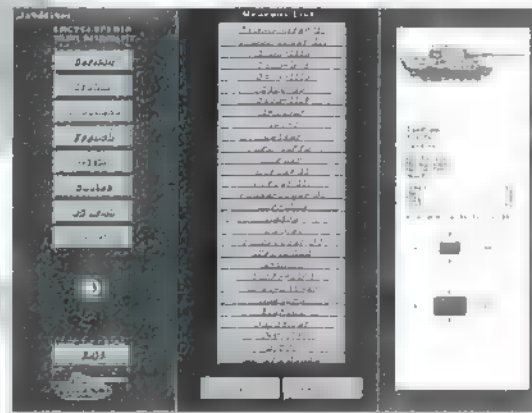
Ezután választhatunk, hogy automatikusan vagy kézzel szeretnénk lerakni az egységeket. Szerintem érdemes az automatikust választani, mert ekkor is felülbírálnak a gép döntéseit, de nem kell mindent előlről kezdeni. Lényeges megemlíteni, hogy lehetőség van teljes formációk (pl. összes B jelű egység) egyben való letételére is. Esetleg rendezhetünk egy kis előzetes bombázást, bár ezt a lehetőséget én nem ajánlom, mert a bombáink, illetve lövedékeink nagy része valószínűleg mellé fog menni (ugyanis az alapján bombázni, hogy „az ellenség biztos a dombon van, mert onnan belátni a hidat”, kissé pazarló megoldás). Már itt elsajátíthatjuk az egységek „utaztatását” (loading).

Kilépve az egységlerakás opciójából már tényleg a játék következik. Alapvetően két menücsoporthoz van: a parancs menü és az opciós menü. A parancs menüben irányíthatjuk az egységeinket.

Innen a legkevésbé érthető talán a Rally opció, amit leginkább „gatyábarázásnak” lehetne fordítani (vagyis a tiszt megpróbál lelket önteni a legénységbe). Ez egyébként a tiszt egyik alaptulajdonsága is. Ezenkívül mindegyik ért valamennyire a gyalogsághoz (inf. command), a tüzérség irányításához (art. command) és a páncélosokhoz (arm. command).

Hasonlóan fontos lehet a Set range opció, amivel a minimális tüzelési távolságot állíthatjuk be (alaphelyzetben az egység mindenre löni kezd, ami a hatósugarába ér) – például egy rajtaütésnél nem érdemes elárulnunk, hol vagyunk, amíg az ellenség közel nem ér!

Még két menüpont, amit érdemes megtárgyalni: a Direct fire a nagyhatású, de rövid hatótávolságú fegyverek (pl. lángszóró) bevetését jelenti a szomszédos mezőre (feltéve





persze, hogy az egység rendelkezik is ilyenekkel).

Végül szólunk a tüzés aktiválásáról, ami két lépésben történik. Először a célt kell kijelölnünk, majd ezután kell löni. A gép néha piros vonallal jelzi, hogy az egység éppen kit célzott be – ezt természetesen megváltoztathatjuk.

A csaták után következik az értékelés: pontok járnak az elfoglalt kulcsfontosságú területekért és a lelőtt ellenségekért. Ilyenkor kapnak az egységek tapasztalati pontokat és a tisztek rangokat. Ezután feljavíthatjuk egységeinket, és az elért eredménytől függően folytathatjuk dicsőséges tevékenységünket.



Végül néhány tipp:

– nem sikerült rájönnöm a lőszerutánpótlás titkaira. Erről a gépkönyv is szemérmesen hallgat. Viszont a benzinfogyasztás nem tűnt túl jelentősnek. Ezt bizony a Panzer Generalban százszor jobban megoldották,

– érdemes gyorsan összefoglalnunk a fontosabb rövidítéseket:

AA (Anti Aircraft weapon) = légvédelmi (ágyú)egység
AAMG (Anti Aircraft Machine Gun) = légvédelmi géppuska

AP (Armour Piercing) = páncéltörő lövedék

APC (Armoured Personal Carrier) = páncélozott szállító harcjármű (pöszke)

AT-Gun (Anti Tank Gun) = anti-tank ágyú (Bocs! Nem tüzer voltam.)

ATR (Anti Tank Rifle) = ??? valami kézfegyver, tank ellen (nem RPG, mert az később jön)

BAR (Browning Automatic Rifle) = browning automata fegyver

CS Tank (Close Support Tank) = támogató harckocsi (csak gyalogság ellen)

Flak = mint AA

FJ Infantry (Fallschirmjäger) = német ejtőernyősök (megjegyzem, hogy ezt illetet volna jól leírni a gépkönyvben!)

HE (High Explosive) = robbanólövedék (gyalogság ellen)

HEAT (High Explosive Anti Tank) = kumulatív lövedék (átfúrja a páncélt és utána pukkan)

HMG (Heavy Machine Gun) = nehéz gépfegyver

HT (Half Track) = kerekes és láncalpas szállítójármű

HVAP (High Velocity Armour Piercing) = az AP továbbfejlesztése

JPz (Jagdpanzer) = üldöző harckocsi

LCA (Landing Craft Assault) = partraszálló egység

LCS (Landing Craft Support) = partraszállást támogató egység

LCV (Landing Craft Vehicle) = nagy partraszálló egység (tankokat is visz)

LMG (Light Machine Gun) = könnyű gépfegyver

LoS (Line of Sight) = egység által látott terület

MMG (Medium size Machine Gun) = közepes gépfegyver

Piat (Personal Infantry Anti-Tank weapon) = szerintem ez a kézi „rakétavető”, vagyis RPG, Bazooka néven is szerepel

Plt (Platoon) = szakasz

Pz (Panzer) = tank (nyilván németül)

Recce (Reconnaissance unit) = felderítő egység

Sec (Section) = ez is szakasz (hogy egyszerűbb legyen a élet)

SMG (Sub Machine Gun) = géppisztoly

SNLF (Special Naval Landing Force) = japán partraszálló egység

SP (Self-Propelled) = önálló hajtással rendelkező

SPAA (Self-Propelled Anti Aircraft) = légvédelmi tank

SPC (Self Propelled Gun) = mozgó tüzés (ágyú teherautón)

Sqd (Squad) = osztag

TD (Tank Destroyer) = szó szerint: tankmegsemmítő

TMG (Turret mounted Machine Gun) = toronygéppuska

VG (Volksgranadier) = a háború

vége felé alkalmazták: katonaruhába bújtatott német civil,

– tüzési tűz, ill. bombázás esetén érdemes a késleltetést és a pontatlanságot is betervezni, mert esetleg éppen az előrenyomuló egységeink kapják az áldást. Hasonlóképpen kellemetlen, ha a túlbuzgó tüzés szétlövi a hidat előrenyomuló csapataink előtt, ahelyett, hogy a hídfőt védő ellenfelet löné.

– az ellenfelek néha nagyon jól el tudnak bújni! Volt egy csata, amit többször elvesztettem, mert néhány lengyel egység elrejtőzött (ha kissé rosszindulatú akarok lenni, akkor azt mondanám, hogy a gép ki tette őket – mindenesetre nem sikerült összefutnom velük). Minden célobjektum a kezemben volt, nem veszítettem egységet, míg az ellenfél legalább tizen-

ötöt, mégis elvesztettem a csatát (azért ez kicsit furcsa volt!).

– érdemes figyelni, hogy a különféle páncélosoknak, hol van a gyenge pontja! Mondjuk egy Tigrisnek szemből neki-menni, még erős tankkal sem érdemes.

– lehetőség van tüzésre az ellenfél fordulójában is! Ehhez csak annyi kell, hogy ne lőjük el az összes lövés lehetőségünket a mi fordulónkban. Ha az ellenfél mozdul és a mi egységünk hatósugarába kerül, akkor automatikusan kapja majd az áldást! Ezt kombinálva a Set Range opcióval, egész jó csapdákat lehet csinálni.

– löni csak arra lehet, amit lát valamelyik egységünk (ilyenkor, ha a tiszt tüzési irányítási képessége jó, akkor

érdemes előbb tüzési támogatást kérni). Itt lényeges különbség van a gyalogosok és a tankok között! Ezt fogalmazzuk szépen és egyszerűen úgy, hogy nem érdemes tankokkal felderíteni! A legjobb a tankra felületeni a gyalogosokat, akik automatikusan felveszik majd a harcot a esetleges rajtaütőkkel (és esetleg észreveszik őket még a rajtaütés bekövetkezése előtt).

– gyalogosokkal jó hatékonysággal lehet a szomszédos mezőkre támadni, lehetőleg a

durva fegyverekkel pl. lángszórával vagy kézigranáttal (ezt a gép automatikusan kiválasztja). Így esetleg tankokat is lebírhathatunk!

– érdemes nem elfelejteni, hogy egy hatszög kb. 50x50 méteres, így még a gyalogosok is több mezőre léphetnek (a tüzés pedig sokszor az egész pályát belövelheti!).

– ha egy egységet minden oldalról körülveszünk és megtámadjuk, akkor biztosan megadja magát. Hasonlóképpen cselekszik, ha nagyon nagy veszteségeket szenvedett. Két egységtípus van, amelyek sohasem adja meg magát: a japán gyalogosok és a amerikai tengerészgyalogosok.

– az egységek morálja a Supressionnel van szoros kapcsolatban (ez növelhető a Rally opcióval). Ez egyébként kihat minden tevékenységre: ha magas a Supression, az egység lassabban mozog, kevesebbet löhet stb. (sőt szélsőséges esetben akár el is veszíthetjük a irányítást!).

Végül a véleményem:

A grafika – természetesen – SVGA, bár nem túl szép, de változatos. Szerintem egyébként gyengébb a Panzer Generalnál (ott a betétek nagyon megdöbték a grafikát), de itt is vannak szép megoldások. A fekete-fehér-videorészletek ötlete is onnan származhat.

A zene itt is CD-ről megy, a effektek pedig hangkárttyáról. Nyilván a minősége ennek megfelelő, bár szerintem maga az anyag nem „csúcshiperhipermega”. Általánosságban: szeretem a CD-s zenét, csak az a baj, hogy így nem túl sok fér arra a fránya korongra!

A játszhatóságnál néhány problémát már említettem. Összefoglalva: nem sikerült az irányítást és a vezérést olyan szuperül eltalálni, mint a PG-ben, itt ez bizony kissé bonyolultul sikeredett. A részletekbe menés is felemás: nagyon szép a tisztek fejlődési lehetősége, de a lőszer talán azért pótolható is lehetett volna! Ezt kissé fontosabbnak érzem. Ráadásul néha nem lehetett követni a gép értékelését – már említettem a lengyelek kissé furcsa csatanyerését. Ezenkívül is rengeteg hiba maradt a programban – amivel mindenki találkozni fog, az a térképek kissé furcsa darabolása (az elfoglalt mezők néha pont a térkép szélén vannak, így nem lehet odalépni!).

Szóval egy tipikus stratégiai játékról van szó: nem túl erős grafika, jó hangok, elég nagy részletezettség. Nem rossz játék, ha a PG előtt jelent volna meg, mindenki megnyalta volna mind a tíz ujját, de így csak annyit tudok mondani: „Jó, jó, de volt már jobb is!”

Pellus

„AB URBE CONDITA CDIII
RÓMA KÉT HÍRES HŐSE MEGALAPÍTA ■ RÓMAI BIRODALOM
EGYIK LEGRAGYOGÓBB VÁROSÁT, URBS PECIUS XIUS-T.
DICSŐ TETTEIKET ZENGIK KÖLTŐK ÉS NÉPEK: FELVIRÁGOZTATTÁK BIRODALMUNKAT.
HALLGASSUK HÁT ŐKET ÉS TANULJUNK!...”

A Római Birodalom még gyerekcipőben jár, csupán Latium területéből áll. Fél autonóm városok csoportja, melyeket csak ■ szenátus tart össze. A dicső cél ■ mediterrán elfoglalása és egy egységes világbirodalom létrehozása. De ehhez sikeres, előrelátó, bátor, szilárd akarátú, okos, ügyes stb. vezérekre van szükség. (Hogy én? Jaj, igazán nem kéne... jaj, de tényleg... ah, kösz...)

A hadvezérek nagy próbája ■ főmenüben kezdődik. Ami számunkra fontos, az a „Start new game” pont (a tutorial



Provi(de)ncia és gyerekek...

roppant unalmas, inkább tanuljatok a Pc-X-ből). A nehézségi szint beállítása nagy mértékben befolyásolja az egész játék menetét. Minél nehezebb, annál kevesebb pénzzel indulunk, annál erősebbek ■ ellenfeleink és annál több előléptetésre (promotion) van szükségünk sorsunk beteljesítéséhez és a babérok learatásához. Néhány sorral lejjebb a játék típusát választhatjuk meg. A city-módban csak városunknak, míg ■ Province-módban egy egész provinciának útját kell (kéne) egyengetnünk. Természetesen ■ Province-mód jelenti az igazi (a jéghideg) élvezetet és kihívást.

A város alapköve ■ Forum, amely az adószedés csodás feladatát látja el. Három fajtáját ismerjük: Avantine, Janiculan és Palatine. Városunk fejlettségétől függően fejlődnek a Forumok, nagyobbak, kiterjedtebb ■ hatáskörűk, és hát igen, drágábbak is lesznek.

Víz nélkül már akkor sem boldogultak az emberek. Fontos a vízhálózat jó megtervezése. Ha ügyesen csináljuk, egy 10 ezres várost nyolc víztároló (reservoir) és néhány szétszórta szökőkút (fountain) segítségével sikeresen behálózhatunk. A kutat (well) nem ajánlom intenzív használatra, mert csak ■ körülötte lévő területeket „árasztja” el vízzel.

„Panem et circenses!” – kiáltják híveink. A kenyérről később, most inkább a cirkuszokról beszéljünk (nem az otthoniakról, amikor anyuval veszekedsz éjjel 11-kor még tíz perc Cézárzásáért!). Egy területen kilenc pontot érhetünk el a

szórakoztatás fejlettségétől függően. Három pontot ad az Aréna vagy a Colosseum és (igen, YEESSS) hármahármat ■ Theater vagy az Odeum, illetve a Circus vagy a sokáig várt (de megérte) CIRCUS MAXIMUS. Mindegyik kategória képviselőire szükség van, hiszen csak akkor kapjuk meg a maximális kilenc pontot.

A római időkben ■ egészségügyi feladatokat a kórház (hospital) és ■ fürdő (baths) látta el. A kórház hátránya, hogy csupán ezer fő ellátására képes, viszont bárhova elhelyezhetjük, hiszen „a mentő házhoz hozza a betegeket”. Közele forum nélkül használhatatlan. Mi lehet híresebb ■ római fürdőknél (a török fürdők)! „Adj fürdőt ■ rómaiaknak és fürdőni fognak!” (Aki tudja ennek a latin megfelelőjét, írja meg a szerkesztőség címére: Halász Előd-féle Latin-magyar szótárt nyerhet). Nélkülük komoly járványok tizedelhetik meg népünket. Egyetlen nép sem maradhat fenn bölcsék nélkül, usque építsünk közoktatási intézményeket (ez marha hivatalos volt!). A Grammaticus és Rehtor nevű épületek kiválóan szolgálják ezt ■ célt. Hatótávolságuk elég kicsi, ergo okosan helyezzük el őket. Később csatlakozik a könyvtár ■ (1200 fő), mely a kórház tulajdonságait viseli magán azt ■ egyet kivéve, hogy itt könyveket és nem szervátültetést kínálnak.

A házak azok ■ épületek, amelyeknek a fejlődéséért küszködünk. Harminckét fejlettségi szintjük van, a primitív nádkunyhótól egészen a fallal körülvett palotáig. Minden épület ■ föld értékétől függően fejlődik, ami 0 és ■ 64 között mozoghat. Ha valahol alacsony a föld értéke, csak pakoljuk körbe terekkel (plaza) vagy kertekkel (garden). Egy ház csak akkor érheti el a maximum fejlettségét, ha a fenti értéke is maximumon van!

Nem szoltunk még ■ vallásról és építményeiről. Ezek ■ épületek kicsit eltérnek a nevükhöz fűzött értelemről, ugyanis értékeinket őrzik. Ha kirabolnak, akkor vagy a biztonság kicsi vagy nincs elég templom.



Josephus Maximus az ellen...

CAESAR

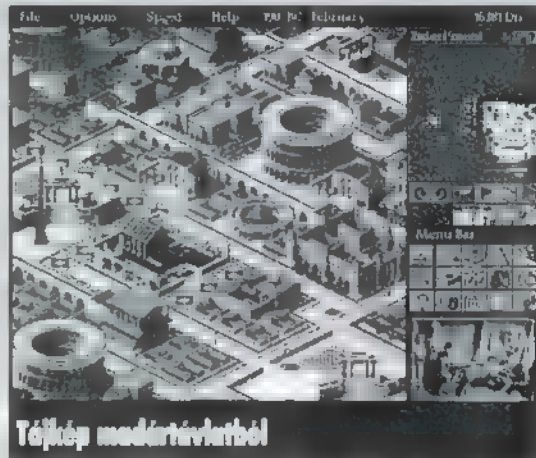
A most következő épületek lerakásánál nagyon ügyeljünk, mert súlyos károkat okozhatnak ■ föld értékében.

„Szolgálunk és verünk” – áll a biztonságot nyújtó Praefecture ajtaja felett. Ők oltják el a tüzet, megfékezik a lázadásokat és felügyelnek ■ biztonságra, valamint táplálják az utcákon járőröző emberek egy részét. Ez az Internal Security. Az External a falat jelképezi, ami csak akkor működik, ha körbezárja a várost.

Spekeljük meg sok bástyával, ■ nincs az a barbár, ki átjutna valumainkon. A Barracksot (sárga) lehetőleg ■ város szélére „ültessük”. Tekinthejtük ezt a Praefecture továbbfejlesztésének is. Az úthálózat hiánya komoly problémákat jelenthet. Néhány épületnek (pl. szórakoztató) nem, míg az Education, oktató épületeknek kell út. Utak nélkül maradt épületek nem funkcionálnak! Meg ne lepődjünk, mikor a lázadás hely-

színe melletti Praefecture nem küldi ki embereit.

Jöjjön hát a kenyér, ■ az ipar! A gazdaság szíve ■ piac (Market). Komoly értékromboló hatása van, de ha nincs a közelben, az még rosszabb. Itt adják el portékáikat a manufaktúrák. Igen, ■ manufaktúrák – a „legszemetebb” épületek, mert



Téjtép mediterránról

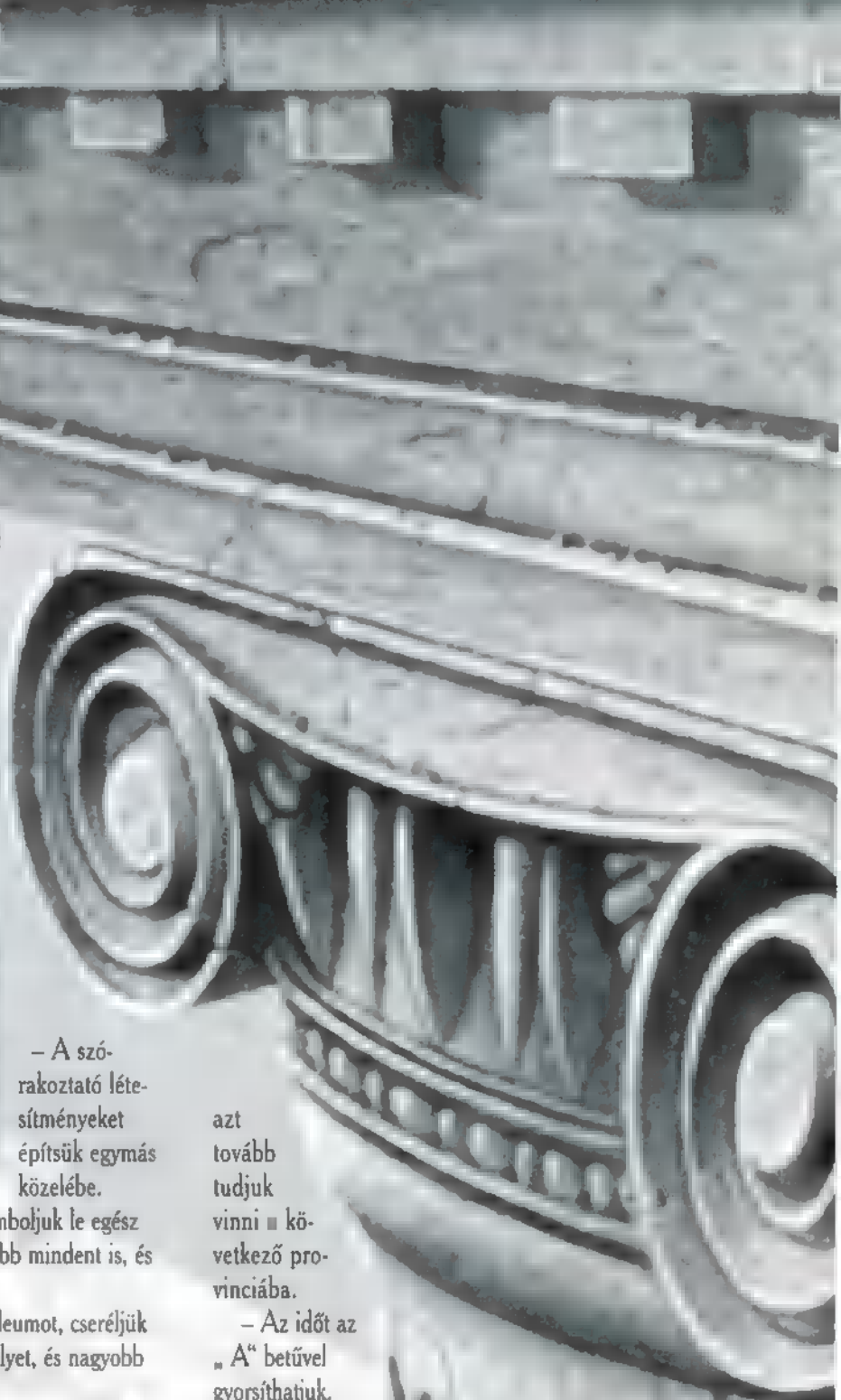


Silardus jelenti: Birodalom szerete eső várható

nagyon csökkentik a terület értékét, s ráadásul még közeli munkaerő is kell nekik. Ha már ■ gyáraknál vagyunk, nézzünk is ki Provinciánkba (Provincial level). Tulajdonképpen itt tesszük le az ipar alapjait, ■ előre megadott helyekre (nem írom le, hogy hogyan néz ki, meg fogjátok találni). Telepíthetünk farmot, melyen búzát (wheat), szőlőt (grapes), bárányt (wool) vagy pedig marhát (cattle) tarthatunk. Raktárnak kell melléjük munkatábor (workcamp), illetve egy raktárt (warehouse). Minden a Provincián szereplő épületet be kell kötnünk ■ úthálózatba. Elsőnek mindig telepítsünk kereskedő állomást (Trading post) egy határváros (Border Town) mellé. Ide és a kikötőbe (Port) hozzák portékáikat a szomszédos provinciák kereskedői. A kikötő mellé építhetünk még hajógyárat (Shipyards) is. Ez növeli ■ mellette lévő „ladikparkoló” hatékonyságát. A provincia többi városát se hanyagoljuk el, hiszen ők képezik felvevőpiacunk magját. Katonai célokra szolgál az erőd (cohort fort), melyben kiképzést kapnak katonáink és ■ fal (provincial wall), melynek jelentőségét – azt hiszem – nem kell hosszasan részleteznem.

AR

IT



Három fajta ellenség van:

Fosztogatók (Raiders): városainkat, illetve iparunkat támadják meg. Ha elfoglalnak egy várost, beássák magukat, és létrehoznak egy törzset (Tribe). Ilyen törzs kezdetben is van, melyeket addig verjük le, míg gyengék.

Megszállók (Invaders): kifejezetten a provincia megszállására, tehát a főváros elfoglalására törekednek. Általában ők vannak a legtöbben.

Felkelők (Uprising): a környező törzsekből indulnak el, helyi Spartacus mozgalom. Általában nem veszélyesek, mert csak könnyű gyalogosokból állnak.

A következő nagy helyszín a fórum. Itt tanácsokat, segítséget kapunk a kormányzóhoz. Állandóan figyelniünk kell a „plebs” pontot (a program egyébként szól, ha valami baj van), mert itt osztjuk be a népet munkára. Katonákat is itt sorozhatunk be, a „centurion” pont alatt, és növelhetjük fizetésünket (pénz, Pénz, PÉÉÉENZ!!). Hasznos még a jósa (oracle), mely pillanatnyi helyzetünkről tájékoztat százalékok formájában, s közli, hogy hány százalékot kell elérnünk az előléptetéshez (promotion). Mindegyik oszlopnak el kell érnie az átlagot, beleértve az összesített értéket is.

A legjobbat hagytam a végére, a csatát. Nagyon szépen kidolgozott, három dimenziós csatát tartalmaz a program. Formációt válthatunk, nagyíthatunk, kicsinyíthetünk a támadhatunk. A menekülésre is van lehetőség, de vegyük figyelembe, hogy egy igazi hadvezér soha nem futamodik meg a harctérről, inkább legyengíti az ellenfelet, s egy másik sereggel leveri az ellenfél maradékát. Következzen az, amire mindig azt mondtam, hogy majd később: tipp!

– Először mindig a Fórumot építsük meg, lehetőleg a folyó mellé.

– A víz helyettesíti a falat.

– A provinciába kössük be az összes várost, építsük meg az összes ipari létesítmény, csere útvonalat, minden kereskedőhajónak építsünk egy kikötőt, így akár ötezer vagy több dinár bevételünk is lehet egy évben!

– A kikötőket oda építsük, ahol a hajó először érinti a partot.

– Pénzünket kezdetben inkább az ipar fejlesztésére használjuk, mert hamarabb megtérül.

– A határokra építsük az erődöket és falakat!

– Tartsunk fenn minden erődben legalább háromszáz fős sereget, ezzel már el tudunk hátrítani egy kisebb támadást is. Amint tehetjük, növeljük számukat 1000-1500 főre.



Római leltár... a városi iskola... a városban...

– A szórakoztató létesítményeket építsük egymás közelébe.

– Ha nagyon szeretünk kockáztatni, romboljuk le egész városunkat akkor, mikor már felaláltunk több mindent is, és építsük újra...(!)

– Ha felaláltunk Colosseumot vagy Odeumot, cseréljük ki elődeikkel, hiszen ők foglalnak több helyet, és nagyobb területen hatnak.

– A Cirkusz Maximus nagyobb mint a cirkusz, ezért hagyjunk helyet az átépítésre.

– Alakítsunk ki külön ipari negyedeket, amiket körülvehetünk házakkal. De ne sokkal, mert a manufaktúrák körül nagyon kicsi a föld értéke.

– Az építésnél vegyük figyelembe, hogy az épületek fejlődni fognak (fórum, házak stb.), tehát hagyjunk helyet körülöttük, amiket addig kitölthetünk parkokkal.

– A fosztogatók és a megszállók mindig a szomszédos provinciákból érkeznek. Tehát, ha olyan provinciát szemeltünk ki, melyet sok oldalról támadnak, akkor először a szomszédos területeket foglaljuk el és csak aztán a választottat.

– Ha az uralkodó terményt kér, azonnal tegyünk eleget kérésének! BÁRMI ÁRON!

– Ne nagyon küldjünk ajándékot az uralkodónak, csak akkor, ha az kért terményajándékot egyáltalán tudjuk teljesíteni.

– Ha jól mennek a dolgok, utaljunk át több pénzt magunknak, mert

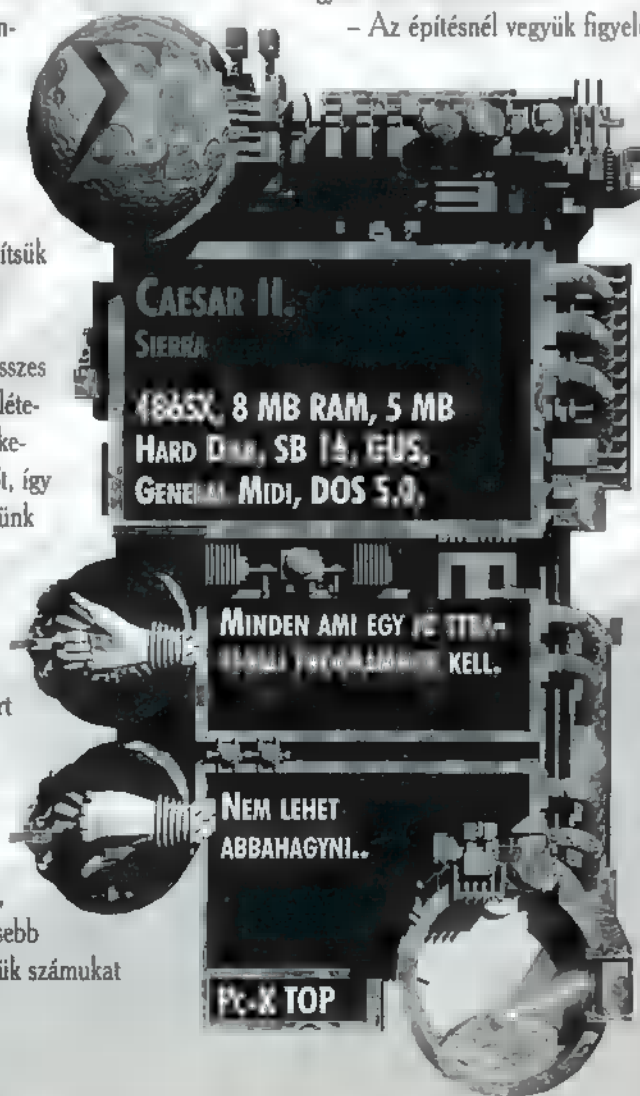
azt tovább tudjuk vinni a következő provinciába.

– Az időt az „A” betűvel gyorsíthatjuk.

Végül pedig hasonlítsuk össze az első résszel a játékot. Szébb, jobb, könnyebben kezelhető. Hála istennek normalisabban oldották meg a vízhálózatot, nem kell minden egyes szökőkútba bevezetni a vizet. A csata is sokat fejlődött, hiszen az első részben mondhatnánk azt, hogy nem is volt csata (így nem nehéz!). A provincia is sokkal jobban kezelhető és áttekinthető. Összességében olyan, amilyennek egy stratégiai játéknak lennie kell. Elég nehéz és összetett, sokáig leköti a játékost, az első héten abba sem lehet hagyni!

„...De, sajnos ma már nincs velünk a két vitéz. Más birodalmakat virágoztatnak fel, a jövőben s múltban egyaránt! Térjtek vissza mihamarabb...”

**El Capius Divinissimus
et Zongus Maximus**



CAESAR II

SIERRA

1685X, 8 MB RAM, 5 MB

HARD DISK, SB 14, EUS,

GENERAL MIDI, DOS 5.0,

MINDEN AMI EGY JE TITK...
TITKAI TITKALMIBAN KELL.

NEM LEHET
ABBAHAGYNI...

PC-X TOP

STRATÉGIA, AKCIÓ

GAME-PORT

**D' ARTAGNAN A VÍZ FÖLÉ
MESSZE BENYÚLÓ SZIKLASZIRT
LEGSZELÉN ÁLLT. A HASONLÓ-
AN TAGOLT TÚLPARTOT KÉM-
LELTE, AMIKOR A ELSŐ LÖVÉS
ÉRTE. MÉG VOLT ANNYI IDE-
JE, HOGY SZEMBEFORDULJON
TÁMADÓJÁVAL, DE A SÖRÉTES
PUSKA MÁSODIK TALÁLATA
MÁR KIBILLENTETE EGYENSÚ-
LYÁBÓL ÉS A MÉLYBE LÖNTE.**

WORMS

4.0 állandóan „Agyigának” akarja kijavítani – a Team 17 és az Ocean közös új gyermekét, a Wormst. (Akinek ismerősen cseng a név, az már biztosan olvasta a 95/11-es számban közölt előzetest.) Tehát itt van, megérkezett és teljes joggal pályázhat „Gyagyaware of the year” kitüntető címmel. Aki ezt képes végigülni hasány rohogás nél-

kül, az minimum fakir vagy legalábbis alszik. Hogy miből is áll a játék? Bizonyára a többség emlékszik arra a fenségesen lélekemelő programra, ami anno „Tank Wars” néven futott. Pici, színes tankokból kellett humán és szilícium alapú ellenfeleinket leradírozni a játéktérrel úgy, hogy meghatároztuk a lövésünk erejét és irányát, figyelve



Arosszú, hangtalan zuhanását a támadó tekintetével követte, majd elégedett vigyorral nyugtázta azt a diszkrét kis loccsanó hangot, amivel a víz elnyelte áldozatát. A zöld fejpántot viselő Ringo nem sokáig vigyorgott. Egy, a túlparttól sebesen közeledő, apró tárgyon akadt meg a szeme.

„Hmmm...rakéta” - ötlött az agyába a gondolat, de addigra már a telitalálat okozta robbanás őt is áldozata után sodorta. A következő gondolata egyben az utolsó is volt:

„- Hogy lehet valaki ennyire hernyóóóó!”

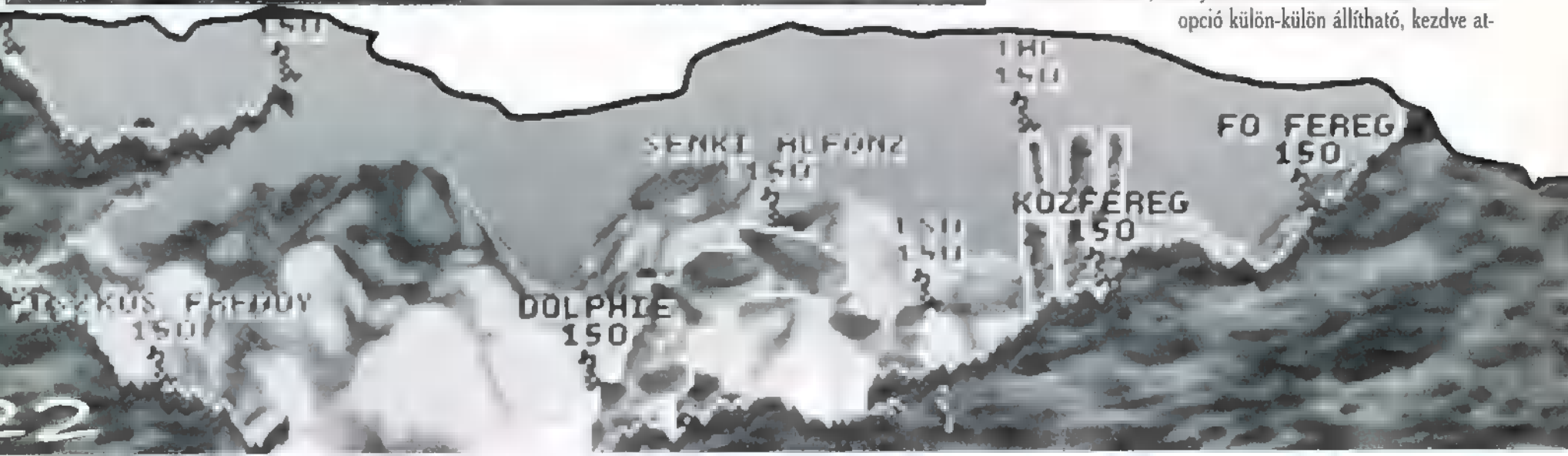
Nos, egyszerűen! És betölti a PC-jébe vagy Amigájába – ezt a típust azért imádom, mert a Lektor



a lövedék röptét befolyásoló szélre. Valami „rettenetesen” bonyolult játék, de állati jól lehetett szórakozni vele egy kisebb társaságban. A Worms ugyanerre a sémára épül, de itt – mint azt a címből a nyelvtudorok már kitálaták – nem tankok harcolnak, hanem kerem szépen kukacok!!!

Mit látunk, ha a CD-t beeröltettük a meghajtóba és az installáláson is túlvagyunk? Először is néhány animációt, amik közül kiemelkedik a következő: egy Rambo típusú gilizta, amely a „teljes felszerelés” jegyében készül a bevetésre. Az elmaradhatatlan homlokpánt felöltése után magára szíjazza a túlélőkést, megtölti és tokjába rejti a coltját és mindenféle gonosz kinézetű fegyvert ragad... aztán hatalmasat vágódik azok súlyától.

Később, a játék során még számos ilyen bájos humorú geget nézhetünk végig, de aki kíváncsi rájuk, az a CD-n található kis proggy segítségével DOS alól is meggusztálhatja a klipeket. Vigyázat, ezek nem szabványos AVI-k, a Windows Media Player nem igazán akarja lejátszani! Ha eljutunk a menüig, akkor tapasztalni fogjuk, hogy ez nem a program, amit a leírás elolvasása nélkül, könnyen működésre lehet bírni! Minden opció külön-külön állítható, kezdve at-





tól, hogy a kis féreg milyen nyelven karattyoljanak – ezek kérem multilingual hernyók, hiszen bírják az angolt, amerikai, németet és még a franciát is –, egész addig, hogy mi legyen a játékosok neve. Ez a név dolog is tükrözi a készítő bácsik pihent agyát. A Beatles tagjai (Fab Four), a három+1 testőr (All for one), de még az angol királyi család tagjai (Royalty) is „kukacnévadó” lett! Hálás diákok figyelem! A saját csapatunkat persze mi nevezhetjük el!

Az igazi trükk az, hogy nem egy darab „gilisztával” kell kolbászolni, hanem egy négytagú kukackommandó kell győzelemre vinnünk! Az ellenfél csapatába is négy „gyűrűs felépítésű harcos” tartozik, de azt senki nem mondta, hogy csak egy csapat ellen harcolhatunk! Egyszerre négy alakulat ténykedhet a harcmezőn, szabadon választható megosztásban gép, illetve humán vezetés alatt. A különböző fegyverek mennyisége az egész csapatra vonatkozik, azaz mindegyik Rózsaszín Rambo azt a fegyvert használja, amelyiket csak akarja! Hogy melyek ezek a fegyverek? Sorra szemügyre vehetjük őket, ha az „F”-gombokat nyomkodjuk. Célszerűbb az egerünk jobb gombjával előhívni a fegyver ikonokat, de az igazi „mácsók” azt nem használják! Vannak olyan fegyverek is, amik csak az időnként érkező légi utánpótlásból beszerezhetők (pl. a robbanó birka vagy a koaxiális gépágyú, a la doom), de a leírás ezeket is részletes hülyeséggel írja le. Akármit is használunk, a cél az, hogy az ellenséges kukacok életerejét 0-ra redukáljuk arról a szintől, amit az erre szolgáló menüben beállítottunk.

A játék folyamán érdemes figyelni a „Wind” feliratú ablakot, ugyanis innen tudhatjuk meg, hogy merről és milyen erősen is fúj a szél! Leolvasása a lehető legértelműbb. Az, hogy milyen pályán játszunk, a program véletlengenerátorán múlik, de mielőtt elkezdődik egy-egy menet eldönthetjük, hogy megfelel kényes izlésünknek a frissen generált terep, vagy jobb egér-gomb nyomásra készüljön-e inkább új verzió. Természetesen a különböző környezetek másképpen viselkednek.

A hó és a jég – hihetetlen tudom – csúszik, mfg a roncstelep a legkisebb lövésre úgy mállik, mint a... mint a... mint a rozsdás vas!

Hogy mit érdemes tudni még a játékról? A CD-n hangsávként van felírva a kísérőzene, így audio CD játszóban is hallgatható, illetve a kurzor billentyűkön kívül az „Enter” is a kukacunk mozgására szolgál. ugrani lehet vele, de vigyázzunk, ha a nagy ugrabugrálás közben megsérülünk, akkor annak a menetnek vége! Az ugrás iránya attól függ, hogy egyébként a lövés irányzékául szolgáló jel merre mutat.

Sajnos a készítő nem váltották be az ígéretüket, így a gép irányította játékosok a játéktér egyik feléről is halálosan pontosan trafálnak a másikba! Lehet ugyan befolyásolni az ellenfél tudását – három fokozatban állítható a csapat szintje: gyenge, jó és OK - de úgy tapasztaltam, hogy a döntő lövéseket vagy dobásokat sosem hibázzák el. Ami viszont jó hír: hamarosan elkészül a modemen vagy helyi hálózaton összekapcsolt gépekkel is játszható verzió!

Néhány taktikai tipp:

A gép imád kiteleportálni a képernyő széleire és onnan lődni a bazookával, vagy inkább gránátokat hajigálni. Mivel ilyenkor az esetek 99.9%-ban pontosan célba talál, nem sok esélyt ad már nekünk. Kibabrázhatunk vele, ha a fegyver-beállító menüben 1-ben maximaljuk a felhasználható teleportálás számát.

Sokkal jobb taktika, ha közvetlen találat elérésére törekszünk, hanem arra, hogy ellenfelünk a vízbe pottyanjon, esetleg kirepüljön a képernyő szélén, hiszen mindkettő azonnali elhalálzásához vezet.

Sam. Joe

Az első kukacoskodó: Mr. Chaos

Hatszázhatvanhatodik Rejtő Jenő úttörőcsapat vigyázz! Senki Alfonz, téged senki nem kérdezt! Tuskó Hopkins húzd be a hasad! Pizkos Fred, te meg ne piszkáld folyton az orrodát és Fülög Jimmyt! Összeállt a csapat? Akkor hát bazookára föl, uzit a hónotok alá, és ne felejtsetek a gránátokat se!

Kedvenc kis csapatom még nem szokott össze teljesen, de mivel Schuerue épp most csobbant be a szerkibe, valószínűleg lesz még alkalomuk csiszolódni. A Worms állat! Vadállat! Az a cool benne, hogy egyszerre négyen is játszható, így legyalázzhatom TRF-et és Sütit is. Jon meg persze néha engem, de nincs az a helyzet, amit egy kis irányított rakéta ne oldana meg!

A második kukacoskodó: Schuerue

Neuman tényleg lemming, me' nem ismerte ezt a cool gamét. Ám nem érek rá sajnálni szegényt, hisz harcra kell vezetnem Bosznia Csillagait. Kegyelmet nem adnak, de nem is kérnek, még utolsó kiáltásuk is bosszúért liheg. Hogy néha trágárnak titulálható kifejezéseket használnak (ami néha egybeesik saját véleményemmel) az a csata hevében érhető. Főféreg, hozd a dinamitot, széjje' kenjük őket!

A harmadik kukacoskodó: TRF

A TRF-féle féreggyártó műhelyből már két kiváló csapat vette fel a harcot elvetemült gilisztaellenfelekkel! Az Orosz Partizánok (Sergei, Nikolai, Sasa és persze Natasa) sikert sikerre halmoztak, de kiöregedtek, helyüket a Machok foglalták el (Arnie, Sly, Jean-Claude és Dolphie). Ők a szó szoros értelmében ütőképesek. Ez a játék teljesen állat, totál a hatása alá kerültem! Reggel „Rivendz” felkiáltással ébredtek, és este „Inkámiiiiing”-gal zúgok az ágyba! De nem beszélni kell róla, hanem nyomtatni! Ja, és két játék között hallgassátok meg a 8. audio tracket! Most mennem kell! A bosszú szele fű!

A negyedik kukacoskodó: Nri

Kedves meg-nem-kukacosodók!

A többiek sok szabadidejüket, ráérősen a szerkesztőség falai között töltik – hát hol máshol (itt legalább meleg van és még bérlet sem kell) – és a fent nevezett játékkal szórakoznak, megmaradt idegsejtjeiket és nyugodtságomat rombolva.

De elhatároztam, hogy ennek vége! Én is beálllok az ordító tömegbe és szenvedélyes játékos leszek. (Ha egy kicsit késik az újságod, akkor a TEAM 17-t kell felelősségre vonnod, hogy miért követték el ezt a „szörnyűséget”!!!) Mivel a többieknek is nagy „gondot” okozott a névválasztás, így elhatároztam, hogy korunk legrettegetebb ellenségeiről, a drogokról nevezem el a kukacokat – hadd pusztuljon mind –, és ha majd jobban „megy” a lövöldözés, akkor nevet változtatok. A pusztítandó csapatom nevében is mindenkinek tudom ajánlani a „gamét”. Ha nincs HUMAN partnered, akkor inkább keress, mert a gép ellen annyi esélyed sincs...

A ötödik kukacoskodó: Gtraff

Ezeknek csak a szájuk jár. De akkor bezzeg hogy sírnak, amikor egy kis kellemes, langy szőnyegbomba-záport küldök rájuk. Mr. Dead és Mr. Bean éppen azon vitatkoznak, hogy melyikük adja meg a kegyelemrakétát Traunak... El Capo, azonnal tedd le azt a Bazookát! Nem gyerek kezébe való. Mondom tedd...

A hatodik kukacoskodó: Csilla

Ez nem lehet igaz, végre én is hozzájutottam a játékhoz! A fiúk úgy körülülték, hogy én még csak nem is láttam. De Sütit – a jó szíve fogja egyszer a sírba vinni – megszánt, és elmagyarázta, mit kell csinálni. Először nehezen ment, de egyre jobban belejöttem és biztos vagyok benne, hogy lapleadás után engem sem lehet majd csak úgy elüldözni Mr. Chaos gépe mellett (ha kell, légitámadást küldök a fiúk ellen).

AKCIÓ / KALAND

GAME-PORT

A JÖVŐ SZÁZAD GYERMEKEI GYANÍTHATÓAN MÁR ■ INVERSE INK SOFTWARE-EINEK MEGTEKINTÉSE UTÁN FOGNAK ÁGYBA VONULNI ESTÉNKÉNT. A REFLUX, A MOST TALÁN IDIÓTÁN HANGZÓ „CSINÁLJUNK MULTIMÉDIA-AKCIÓ-VIDEO-KÉPREGÉNYT!” CÍMŰ ÖTLET ELSŐ VÉGTERMÉKE. GYENGÉBBEK KEDVÉERT EZ ANNYIT TESZ, HOGY EZ EGY MULTIMÉDIA/ AKCIÓ/ VIDEO/KÉPREGÉNY... NAGYJÁBÓL.

REFLUX

A jó fiú, Frank „Flux” Corwin izgalmas, érdekesítő, mi több, lebilincselő történetét kísérhetjük figyelemmel a képregényben, mely 20 oldalas terjedelmével talán nem tartozik a leghosszabbak közé, de néhány része feledteti a nézővel (az olvasó ■ már úgyis kimegy lassan ■ divatból) ezt ■ kis szépség-hibát. A legtutibb dolog, hogy a regényt 3, nem tévedés, há- ■ nézőpontból – a jó fiú szemszögéből, semleges nézőpontból, ■ gonosz ellenség szemével és hangjával – követhetjük végig. Ez tulajdonképpen nem jelent mást, mint hogy az egy darab történet helyett 3 különböző felfogású regény kerül birtokunkba. Így nem kényszerítenek rá senkit, hogy bármiféle felfogással azonosuljon. ■ roppantul demokratikus. A képregény kockáinak 50%-a megeleveníthető. Lapozgatunk a könyvben, néha rákliccelünk egy-egy kockára, és mit látunk? Egy pillanat alatt a rajzból film lesz, és a merev alakok felélednek – mondjuk, veszettül csépelik egymást egy percig. Szerintem határozottan érdekes.

zelhetetlenek. Ez a Hong Kong GUI, az Inverz Utazások Mindentudó Kézikönyvében igen melegen ajánlott világ – egy szóval a tökéletes virtuális valóság.

Nos, a HKGUI a kedvenc terepe főhősünknek is, aki mellesleg valaha ■ Macrosoft cég vezető tervezője volt. Annyira nagy kutya, hogy ő az egyetlen, aki képes arra, hogy inverz alakját megváltoztassa a virtuális valóságban belül! Sokszor ez az életét is megmenti, ennek ellenére többször meg akarják ölni, ki akarják csinálni, el akarják kapni, törbe akarják csalni. A végén már olyan izgalmas lesz, hogy ..., de ezt nem árulom el előre!

Gee

A valaki ezután ■ identifikációs problémák felmerüléséről akarna beszámolni az orvosának, kérem, ne tegye. A REFLUX tényleg egy olyan műfajba tartozik, ami megszületéséig nem volt kitalálva (ezt jól megmondtam, mi?). Windows alól futó karatefilm és/vagy karateképregény – talán ez a legfontosabb meghatározása.



Interaktív képregény...



Üvökölnék már csak ilyen fogatok olvasni...

FEJFÁJÁSSAL ÉBREDTEM, KÉSÉSBEN VOLTAM. ROHANTAM ■ NEM VETTEM ÉSZRE IDŐBEN ■ KIS FEHÉR MITSUBISHI MIRAGE-T ■ KANYARON TÚL. Ő ■ LÁTOTT ENGEM. NEM SOKON MÚLOTT. MINDEZ ESTE MEGISMÉTLŐDÖTT, ■ HELYSZÍN VOLT MÁS. A SZERKESZTŐSÉG POLCÁN KUPORGOTT, FEHÉR DOBOZBAN ■ VÁRT. MIELŐTT RÁM VETETTE MAGÁT, MÉG EL TUDTAM OLVASHI ■ FELIRATOT: MIRAGE. MOST NEM MENEKÜLHETTEM, (BAL)SORSOM BETELJESÉDTE.

Tényleg nem indult rosszul. Windowsos környezetet 256 színnel, sőt még az SB16-ot is egyből felismerte. Az előzetes és ■ demo fantasztikus. Gyönyörű 3D grafika, szuper interaktív részletek, hang, minden. A hatáskeltés összes lehetséges eszközeit felhasználták a játékos gyönyörködtetésére. Misztikum, titok és a félelem keveréke adja meg a hangulatot. A tervezők ígéretéhez híven a játék grafikája valóban szuper, sőt ■ hang sem lenne rossz, ha lenne cselekmény, amihez hallgathatnánk. De még egy perc, és elárulom, mi is az a Mirage. Mint ahogy eddig is sejtettétek, ezáltal nem ■ hasonló nevű Mirage 5-ös vadászpilótáról van szó, tehát nem az év „repülőszimjével” állunk szemben. Sőt, nem is egy Spea Mirage V7-es grafikus kártyáról dumálok, tehát nem kell szakelőadástól tartanotok. Akkor mi lehet? Sivatag, persze, hogy egy sivatag. Ebben a Mirage nevezetű nyomorult homoktengerben kell nyomoznunk



Misztikum, titok és félelem...

MIRAGE

egy rejtély összekuszált szálai között. Persze nem csak homokbucák és kaktuszok között játszunk 007-est. Az ügy kezdetben elég zűrzavaros (igaz, később is), de megpróbálom lekottázni a lényegét. Van egy U.S. lovassági katonánk, akit a Mirage sivatagban egyszer csak megtámadtak szerény összkomfortos faviskójában. Hősiesen harcolt, de végül a tülerő győzött, és sebesülései mellé még egy kicsit meg is zavarodott. Jenny, a felesége viszont szörényszálán eltűnt. Most jön a lényeg, a feladatunk: meg kell kereshetünk az eltűnt Shootert, segíteni neki megtalálni Jennyt, összevadászni ■ őket megtámadó ellenséget, és élve vagy halva az igazságszolgáltatás kezébe adni. Már csak az a kérdés, ki fog élni ■ végére, és ki nem. A parancs szerint egy indián járőr elkísér minket a sivatag széléig, innentől viszont teljesen egyedül vagyunk. Óvatosnak kell lennünk, és nem szabad mindent elhinni, amit látunk, mert a sivatag csalóka: delibáb és egyebek. A játék tenyésztői szerint ugyanis ■ sivatagban ■ legnagyobb ellenségünk saját fantáziánk lesz. Számtalanszor fogunk hallucinációnk csapdájába esni, és utazásunk alatt magunkévá fogunk tenni igaz emberi tulajdonságokat, megismerkedünk a kínok és örömök valódi megnyilatkozásaival stb. Persze ez mind szép lenne, de sajnos én semmi ilyesmivel nem találkoztam, pedig „biz isten kerestem. Tehát ott tartottam, hogy járőr barátunk elporoszkál, mi pedig nem tudjuk, mihez is kezdjünk. A megoldás a nyomkeresés-



Négy gonosz közeledik...

ben rejlik – gondoltam –, de hamar beláttam, hogy ez a módszer itt nem sok jóra vezet. A játék struktúrája ugyanis teljesen más, mint az eddig megszokott. Ahogy haladunk ■ helyszíneken, időről időre leveleket találunk. Elolvasásuk után interaktív kerettörténetek elevenednek meg előttünk. Ezek általában az előzményeket mesélik el, de nekünk kell a mozaikkockákat időrendi sorrendbe rakni, és helyesen értelmezni. Ez nem is olyan könnyű feladat, mint amilyennek hallatszik, mert a demok néha csak artikulálatlan hörgést vagy sikongatást, a levelek pedig általában összefüggéstelen szöveget tartalmaznak. Ilyen eseteknél lassan, de biztosan elkezd valami kúszni a gerincemen felfelé, és az tuti biztos, hogy nem ■ reuma.

A nagyszerű kezdés után sajnos a játék elvesztette lassan kialakuló varázsát. Egy idő után az unalom vett rajtam erőt, automatikus mozdulatokkal mentem tovább, végül a teljes érdektelenség megoldotta ■ problémát. Lassan kialakuló szaggató fejfájásomra gyógyírként hatott, hogy kiléphettem ■ programból. Adieu Mirage.

Júpi

ALIENS

1979-BEN MEGJÖLÖNK TÖRT ELŐ.

1986-BAN ÖRÖKRE ELYÜNT.

1993-BAN ISMÉGVITTEZETT, AMITŐL A LEGJOB-
BAN FÉLTÜNK.

Wost pedig a fantasztikus sci-fi trilógia soradöntő dátumai közé bekerülhet (esetleg) a tavalyi év, 1993, mert a Mindscapet is felélesztette a legendát, megrágtá, ábraköltö és még ki tudja mit csinált vele, de a lényeg, hogy egy izgalmasnak ígérkező horror-kalandjáték szereplővé tett mindezt.

A történet némi bevezetővel kezdődik. Az űr hideg, sötét, és...
2121-ben az űrben Kolóniák Paraszervelete (CIC) teljesen elhasználta a föld társadalmának legutolsó ipari tartalékait, ezért elkezdődtek a mélyűri kutatások, majd a termelés idegen bolygók felé. Ezalatt a mélyűri küldetéseknek a neve, hogy a halott csillag és jég bolygók felé.

A történet egy ilyen lényversenyűt emlegeti, négy tapasztalt veteránról, akik hónapokon keresztül dolgoztak kitarítás, élel és víz bolygók felé. Mindegyiket rutinosan jól végzik. Kétszáz napja voltak mély űrben, amikor a M.O.M., a hajója utárlógépe elfogott egy idegen űrűrt, III. osztályú segélykérő jelet. A jel forrása: a B54c hajó. Akár akarták, akár nem, a M.O.M. hegyetlen leolvastotta őket a liberációval az S.O.S. jelek hatására. Mint később kiderült, a B54c hajó, az 12-ed osztályú bányász kolónia az Epsilon galaxisban, közel az Alpha Centauri periferiához. A személyzet kevesebb mint 40 fő, plusz néhány robot és szintetikus. Elég jelentős részben hely, legalábbis így tudták. A valóság azonban ennél sokkal vadabb. A B54c egy szigorúan titkos katonai, genetikai kutató intézet. A hadsereg katonáival célokra használják fel az idegeneket, és lehet, hogy rossz irányba sült el ez a kísérlet. A baj az, hogy nem tudják az S.O.S. jelek okait. A telepesek kolóniájának közelébe érve az űr hideg, sötét, minden olyan amilyet az idegenek szeretnek.

Csapatunk a megmaradtak egy főből áll:

Név: Hericksen, Howard

depresszióba kerül, és gyomorjában szenvedett. Meghatározható pszichikai problémákkal rendelkezik.

Név: O'Connell, Jack

Indonéz tiszti, rendkívül magas, 221-es IQ-val. Megszállott és egyben skizofrén személy, 14 évesen megözvegyült egy szeretője, ez lelkiileg nagyon összetörte. Kiemelkedően erős pszichikai problémákkal rendelkezik.

Név: McCann, Lisa

A csapat egyetlen női tagja. A pár egyetemet végzett, most koldusokként próbálják kamatoztatni tudását. Természetesen ő is megszállott, azonban eléggé elkülönülő és sajnos nem túl lelki, azaz valójában van mások megrettése. Egyébként 150-es IQ-val rendelkezik, pszichikai problémája elhanyagolható.

Feladatunk a következő: megvizsgáljuk az S.O.S. jelet okát és a lehetséges segítséget megadjuk a kolónia vezetőjének (az utóbbival elkövetünk), ezenfelül jelentés kell készítenünk a CIC-nek, az az végzettségi kutatások eredményéről.

Valahol ott létezik be a történet.

Amikor felébredünk a hajón, közelünk a vesztély.

Körülbelül az játékidő áll rendelkezésünkre, hogy leszálljunk a B54c-re, majd elkerülve balálunkat.

Ehhez néhány dologra be kellene kapcsolni a számítógépet, kelendő egy CD-t találni, valamint egy passcardot is. Készen semmit nem hagytam ki! A landoló-információval teleírt CD-t a hajóvezető átadva, elkezdhetünk leszállni. Ezután már mindenre ráérünk. Először beszélgetünk a többiekkel és megismerjük a zöld kalandjátékot a dokitól. Most már akár elhagyhatjuk a hajót, de nem látjuk a némi avatást. Az éhség csökkenti a morált is. Miután minden megvan, elindulhatunk szétneézni a bolygóra. Felöltjük harci védőruhát, a XXI. század technikai csodáját: az exoskeletonokat. Ezek a gépek megölelik az emberi lehetőségeket, biztosítják a sikeres harcot az alienekkel szemben. A fegyverzet része az alapfelszerelésnek, ez viszont mindenkinél más. Hericksennek a stratégia erőssége, Williams karokkal és hidraulikus fogaival rendelkezik, a dokinak operációs rendszer van, és végül O'Connell, aki kamerával és scannerrel vizsgálja küldetésünket. Az egyes lépéseknél csak az élő ember és scaletonjának funkcióját tud-

KALANDJÁTEK

GAME-PORT

juk használni. A hajóból láthatóan rögtön kiderül, hogy botlunk. A harc egy néz ki mint egy másik játék, csak mindenki egyszerre mozog a kockákon. Első fegyverünk egy forgócséves pisztoly, vagy valami hasonló. Később lesz nálunk ez egy fokkal hatékonyabb, de a fegyver az alienekre kattintva becélozzuk azt, majd a másik gombbal tüzelünk. Ez így elég lassú, sokkal jobb, ha van már aknáink. Csak aládobni és bontani. Ha közben kiderül, legyünk nagyon ügyesek. A játékvezetés szerint egészen más taktikát érdemes alkalmazni. Egyszerre öt-hat támadó indul felénk. A hajón lebbint legyünk, a többi messziről aknával intézzük el. A tojásokhoz nem érdemes közel menni, mert azonnal meghalunk.

Levegőben az első támadót, elindulhatunk szétneézni. Mindent megpróbálunk, mindent használunk, de végtelen. Ha nem a megfelelő emberrel nézzük, és nem a megfelelő tárgyat akarjuk használni vele, nem fog sikerülni. A bázison megpróbálunk megállni és kifelé hajló bolygói emberek tetemei megpróbálunk megállni a szemünk láttára rájia ki magát az Alien. Természetesen mindent el kell vizsgálni, ami nem a megfelelő életforma, beleértve a tojásokat is. Jelenleg találunk Etkos optikát, használhatunk kell a kolónia számítógépet sőt, vizionálhatunk a film második részében szereplő géppel is. Gyakran vegyük ki a be a talált térképeket és az eldobott CD-eket.

A játék elég a gyortornász, lényegesen izgalmas, de nagyon jó a grafika és a hang is. Nekem úgy tűnt, windows környezetben jobban érzi magát, de DOS alatt is megy. Szerintem a téma érdekfeszítő, a kidolgozás szintén, csak kevés az akció, az izgalom.



ALIENS
MINDSCAPE
DX-66, 8 MB RAM, 30 MB
Hard Disk, SB 16, MS Mouse,
DOS 5.0 WINDOWS

30 évvel, 20 évvel, az-
HEZ JÁRTÉKOS

KEVES AKCIÓ, JELENLEG
CHEATING

AKCIÓJÁTÉK

GAME-PORT

2005, A FÖLD. A VILÁG OT LEG-
FELJÁRTABB ORSZÁGA LÉTREHOZOTT
EGY SPECIÁLIS ESZKÖZBŐL ÁLLÓ
HARMIJON, A MORTAL COIL. CI-
VILÍ BÍRDNENEM/ HORRORISTA TÁ-
MADÁS ELHÁRTÁSA, MELY A KUTA-
TÓLABORATÓRIUMOK ELLEN IRÁ-
NYUL. A KÖZELMÚLTBAN TÁMADÁS
ERTE KI-ÉRTVE KÖZPONTI LABORT.
A MORTAL COIL TÁMAD, KÉT HÖT
FIT ÉS KÉT NÖT ÉTÁRTOZTAK A BI-
HATOLÓN FELTÁRÁSÁRA ÉS MI-
MILÁRÁRA. MORT TEBBÉN, HOGY
KÖZELBŐZ KÉT TERREHISTÁRRA,
HANEM FÖLDÖNKÍVÜLI LÉNYEKRE
VAN DOLGUK...

MORTAL COIL

Életkor: 18+
Kétszemélyes
Téma: Sci-Fi
Nem: Férfi
Életkor: 18+



Név: Mortal Coil
Fizikai erő: 250
Termelés: Stun
Nem: Férfi
Életkor: 20

Speciális: Robot
Név: BB
Nemzetiség: Robot
Jellemzők: Fehér, Intelligens
Kétszemélyes játék
Fehér színű és a bevetésen
Kétszemélyes játék miatt
Kétszemélyes játék

Uzi 9 mm
Lézer
Több tüzerével mint a 9 mm-es
Uzi
Mindenki számára
Mindenki számára

Missile Launcher
Automatikus
befogja az akasztást (egy
másodperc alatt) (ennyi
hőkövető rakétát is ki-
adhat, célpontot talál
mozgáskereséssel. Egyszer-
re maximum hat rakéta-
elbocsátásra képes.

Energiafegyverek
Laser Rifle: energiasugárat termel, mely for-
lyagos tüzeléssel akár lézertankként is
használható.
Plasma Blaster: energialevedéket és Négy-
fokozatú. Nagyobb fokozat erősebb lövés-
szállítást tesz lehetővé.

Energiafegyverek
Laser Rifle: energiasugárat termel, mely for-
lyagos tüzeléssel akár lézertankként is
használható.
Plasma Blaster: energialevedéket és Négy-
fokozatú. Nagyobb fokozat erősebb lövés-
szállítást tesz lehetővé.

mint a 9 mm-es Uzi miatt



Egyszerre maximum hat rakéta-
elbocsátásra képes.
Több tüzerével mint a 9 mm-es
Uzi miatt.

Mindenki számára
Mindenki számára

Energiafegyverek
Laser Rifle: energiasugárat termel, mely for-
lyagos tüzeléssel akár lézertankként is
használható.
Plasma Blaster: energialevedéket és Négy-
fokozatú. Nagyobb fokozat erősebb lövés-
szállítást tesz lehetővé.

Energiafegyverek
Laser Rifle: energiasugárat termel, mely for-
lyagos tüzeléssel akár lézertankként is
használható.
Plasma Blaster: energialevedéket és Négy-
fokozatú. Nagyobb fokozat erősebb lövés-
szállítást tesz lehetővé.

STAR WARS REBEL ASSAULT

KIMONDOTTAN NAGY IZGALOMMAL VÁRTUK A REBEL ASSAULT II. MEGJELENÉSÉT, MERT ■■■ RÖVIDKE INTRO, AMIT A CÉG ÚTJÁRA BOCSÁTOTT, BIZONY ■■■ KÉRDÉST MEGVÁLASZOLATLANUL HAGYOTT. ANNYIT AZÉRT LE LEHETETT SZŰRNI ■■■ HÍREKBŐL, HOGY ITT KOMOLY FORGATÓMUNKÁRÓL ■■■ SZÓ, IGAZI KOSZTÜMÖKKEL ÉS MAKETTEKKEL, VALAMINT GEORGE LUCAS SZEMÉLYES HOZZÁJÁRULÁSÁVAL (EZ UGYE EDDIG NEM VOLT JELLEMZŐ). AMI AZT ILLETI, EBBEN ■■■ TEKINTETBEN NINCS IS ■■■ A CSALÓDÁSRA.

A játék semmiféle leírást vagy gépkönyvet nem tartalmaz, minden információ a 2 CD-n található. A hardware detektálásával sem volt semmilyen probléma, szépen vigyorogtak ■■■ fejek (a fejek vigyorgásáról lásd ■■■ leírást ■■■ CD-n!), és a gép közölte, hogy nyugodtan ajánlhatja az SVGA módot, a konfiguráció ezt megengedi. A GUS-t is szépen felismerte, mindenféle nyavalygás nélkül (sőt zene és effekt is volt elsőre!). Ez utóbbi sajnos még mindig külön megemlíthető – a mostanában itt járt programok majd felénekelnek ugyanis problémái voltak ezzel a hangkártyával. Hát gyerekek, végül is meg lehet csinálni, csak egy kicsit programozni is kell hozzá.

A teljes képernyős SVGA intro után (ami ■■■ ígéreteknél megfelelően teljesen simán futott) már lehet sejteni, hogy itt nem akármilyen munkát dobtak össze a LucasArtsnál! A teljesen filmszerű hatást csak némileg árnyékolja be a játék, ami szerintem továbbra ■■■ sokkal jobb, mint az első rész volt. Nyilván ez is SVGA-ban futott, de ■■■ látványon kívül semmilyen extra nem volt benne. Mint komoly Tie Fighteres, továbbra sem látom, hogy lehet egy B-szárnyúval Tie Fighterek százait legyilkolni egyetlen karcolás nélkül? Aki már játszott ■■■ Tie Fighterrel, az tudja, hogy hiába jók a lázadók gépei, azért a túlerőnek is van egy felső limitje (persze ■■■ pilótaként változik). Az is kicsit furcsa volt, hogy lelövik a pilóta társát, az meg tanácsokat osztogat a katapultálásra vonatkozóan, de észébe sem jut kitérő manőverekbe kezdeni! Mi-



vel a játékból kiderül, hogy le lehet győzni ezeket ■■■ birodalmi gépeket is, szerintem legalább meg lehetett volna próbálkozni valamiféle harcral. Azt meg pláne nem értettem, hogy minek megyünk hárman, ha a két másik pilóta nem csinál semmit. Legalábbis nem sokat, a támadók minimum 90%-át ugyanis mindig én nyírtam ki (a legrosszabb lövő százalékom űrhajók ellen 91% volt – nehezebb szinteket is beleértve).

A másik küldetéstípus – ■■■ gyalogos előrenyomulás – már valamivel jobbnak tűnt, bár az ellenfelek pocskék célzása eléggé meglepett (nyilván, itt is a standard szinttől felfelé kell ezt érteni). Azok a hírek, miszerint ezek ■■■ küldetések apró DOOM-szerű betétek lennének, kissé messze esnek a valóságtól, ugyanis mozogni csak annyiban kell, hogy előugrunk a fedezékből vagy sem. A többi már csak célzózás és joy kérdése.

A harmadik típusú küldetések ■■■ repülési gyakorlatok. Mivel a pálya jórészt előre meghatározott, Pellus bácsi hiába kísérletezett a meteorok különféle megkerülési módzataival. Ha ■■■ arra ment, ■■■ ■■■ gép akarta, akkor bizony könnyörtelenül nekiment ■■■ dolgoknak (ami ellen Tie Fighteres lelke ismét csak lázadozott). Ezek ■■■ küldetéstípusok némileg variálva vannak: van ahol lövöldöznis is kell, van ahol csak kerülgetni ■■■ akadályokat. Társaink feltűnő passzivitása továbbra is rejtély – szinte nekiment

REBEL ASSAULT II
VIRGIN

436/50 (PONTUM ALMAGOTTI)
8 MB RAM, SB, AWE 32, BUS
(DE ALSZAGOD JOYTVOL)

A GRAFIKA SÚPER
(A „HIDDEN ENGINE”
C. FILMET KAPAR)

A REALITÁSSAL VANN
EZZEL PROBLÉMA

AKCIÓJÁTÉK

GAME-PORT

az aknának, de nekem kellett leléni helyette. Az is furcsa volt, hogy társaimat legmakacsabb próbálkozásaim ellenére sem sikerült leléni! Eleinte nem is próbáltam, de aztán véletlenül eltaláltam egyszer az előttem menőt, és nem sikítottam! Erre elkezdtem próbálkozni, de ■■■ sok sikerrel jártam.

Szóval, ennyi lett volna ■■■ küldetések rövid összefoglalása. Mivel lehetőség ■■■ ■■■ játékban a nehézségi fokozat minden részletének beállítására, tulajdonképpen nem lehet probléma a végigjuttatás. Ha az előre definiált nehézségi szinteket választjuk, akkor a standard szinttől felfelé lesznek problémáink (legalábbis nekem innentől voltak).

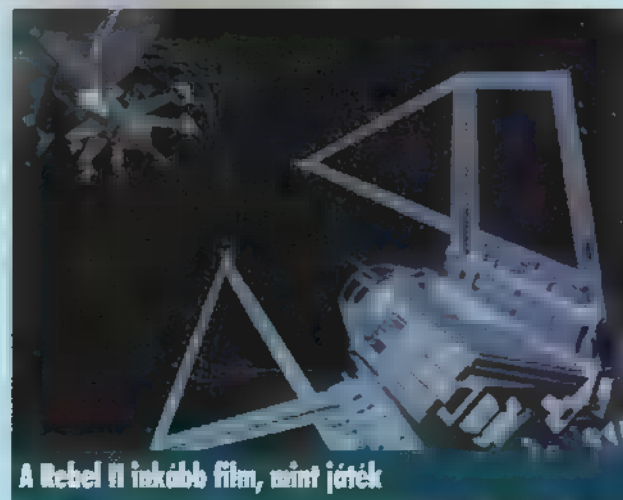


Egyike a lövöldözős küldetéseknek

A legegyszerűbb fokozaton kb. 2 óra játékidőt igényel a program, ami természetesen leginkább ■■■ videók nézegetésében merül ki. Azt ugyan nem tudom, hogy ilyenkor mennyivel nézhetünk kevesebb filmrészletet, de az biztos, hogy standard szinten már láttam olyan videókat, amiket korábban, a Novice-on nem (persze amikor elfogytak az életem, szép jeleneteket kaptam ■■■ temetésemre!).

Mit is lehetne mondani összefoglalásként: a grafika szuper, a hangok nemkülönben, csak ■■■ játék maradt szinte teljesen ugyanolyan, mint ■■■ első részben (ami nekem nem nagyon tetszik, de ez ízlés dolga). Aki megvette az előző részt, az semmiképpen ne hagyja ki – legalább meglátja, mit lehet kihozni egy egyszerű, lövöldözős játékból! Aki hozzám hasonlóan ■■■ szereti ezt a játéktípust, az pedig szerezze meg a legújabb Star Wars filmet (mert ez akár annak is felfogható). En megvettem, és azt hiszem, nem bántam meg.

Pellus



A Rebel II inkább film, mint játék

SZIMULÁTOR**GAME-PORT**

SOKAN MEGKÉRDŐJELEZHETIK, HOGY MIT KERES EZ ITT, HISZEN MIKOR MEGJELENT A PROGRAM, MÁR HÍRT ADTUNK RÓLA. EZ A MOSTANI KIADÁS NEM EGY ÚJ VERZIÓ „CSAK” EGY HIBAJAVÍTÁS, ILL. MÓDOSÍTÁS ÉS BŐVÍTÉS, MELYEK NEVE: MARINE FIGHTERS.

A program nem vesztett teljesítményéből, egyszerű megjelenítési és szimulációs módjából sőt, egy csomó hibát kijavítottak, és számos berendezés működése most még jobban hasonlít eredetihez. Ezenkívül kapunk még néhány teljesen új járművet, melyek egy részét repülhetjük is.

A legnagyobb változás egy speciális típus bevezetése, ez a V/STOL (Vertical/Short Take Off and Landing). Lényege, hogy nem csak a szárnyakon menet közben keletkezett felhajtó erő segítségével képesek a levegőbe emelkedni, ehhez hozzásegíthet a hajtómű is, ha megfelelő irányba terelik a kiáramló sugarakat. Elegendő hatások esetén anyahajókról történő felszálláskor sem kell igénybe venniük az egyébként használatos katapultot, ill. leszálláskor a bejövetheti sebesség nagyon alacsony is lehet.

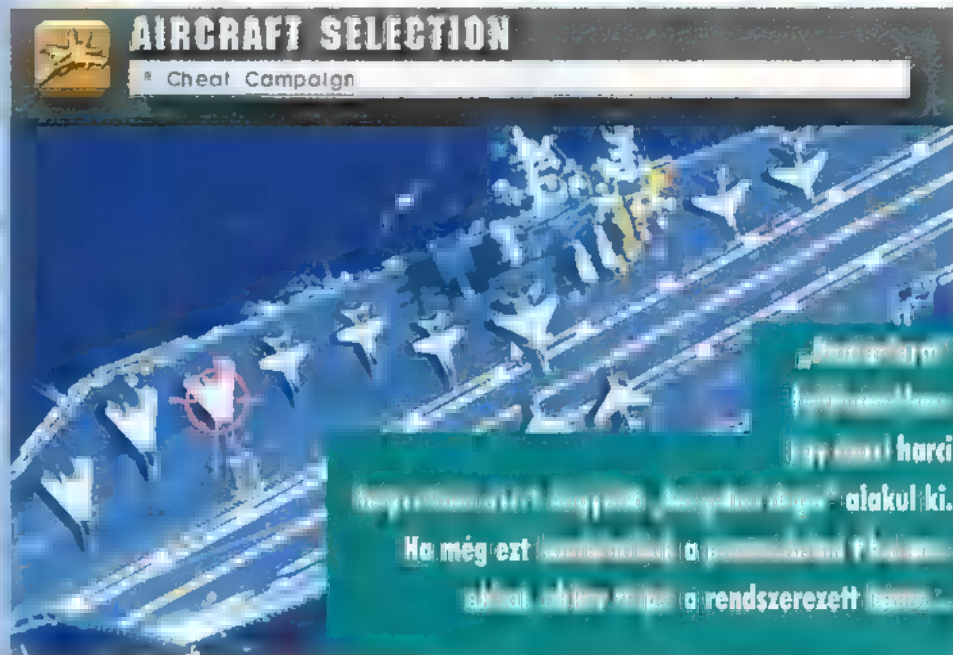
Ennek a kategóriának mindkét oldalon létezik egy-egy típusa, nyugaton a Harrier, keleten pedig a Jak 141-es.



A Harrier több változatban is él, az amerikai haditengerészet által alkalmazott McDonnell Douglas AV-8B Harrier II Plus egy többfunkciós támadó gép, mely el van látva fegyverekkel légi és földi célok ellen egyaránt, míg az angolok által üzemeltetett British Aerospace Sea Harrier FRS Mk 2 támadó-felderítő feladatokra képes. Amiben mindkét gép megegyezik, az a kezelésük. A Harriereken a szokásos kormányok tolóerő-szabályzója mellett egy új kezelőelem is helyet kapott, melynek segítségével a hajtómű fúvócsövének szögét lehet szabályozni a vízszintestől egészen -100-ig, vagyis a függőlegesen is túl!

A volt Szovjetunió sem akart lemaradni ezen a téren, s a Jäkövtev tervezőiroda előállt a maga gépével, a Jak 141-essel, ami az öt megelőző Jak 38-ast váltja le. Ez kialakításában különbözik a Harrierektől, itt ugyanis külön emelőhajtóművet építettek be, amelynek csak függőleges irányú hatásvektora van. Ennek előnye, hogy főhajtómű rendelkezhet utánégetővel, és maga a gép képes lehet szuperszonikus (hangsebesség feletti) repülésre. Hátránya a jelentős súlytöbblet, amely a csekély hatótávolságban üt vissza.

U.S. Navy Fighter Gold



Új gép még a programban a Lockheed AC-130U Spectre, ami leginkább egy légi ágyúnaszádhoz hasonlítható, 25, 40 és 105 mm-es lövegjeivel. Ezt a típust a C-130-asból alakították ki oly módon, hogy a fegyvereket a gép baloldalára helyezték, így megsemmisítő csapást tud mérni ezekből, miközben a célterület felett köröz. Azt sajnos hozzá kell tennem, hogy ezzel a repülőgéppel, csak mint lehetséges objektummal találkozhatunk, repülni nem lehet vele.

A V/STOL gépek repülése egy csomó plusz ismeretet kíván a pilótától csakúgy, mint a kiszolgáló személyzettől (nem érdemes pl. közvetlenül arra a fedélzetre állni, ahonnan éppen most szállt „el” egy ilyen gép – könnyen odasülhet a bakancsunk!), mind az életben, mind pedig a Marine Fighters gépeinek pilótaülésében. Rutinos pilóta lebegni vagy tolatni is tud géppel, de hosszú-hosszú tanulás eredménye, arról nem beszélve, hogy nagyon sok üzemanyag fogy ezalatt. Le- és felszállásnál célszerűbb enyhén lefelé irányítani a fúvócsövet, amely így tolóerőt és felhajtóerőt egyaránt termel. Ezzel radikálisan lecsökken az ezekhez a manőverekhez szükséges kifutási hossz. A másik dolog, amit meg kell szoknunk a Harriereknél, hogy hangsebesség alatti gépek, pedig meghatározza az alkalmazhatóságát is.

A program telepítése kicsit eltér dokumentációban változattól, tippem szerint azért, mert Marine Fighters külön is piacra került. ekkor pedig településének feltétele, hogy Navy Strike már fent legyen a gépen. Ezen „arany” kiadásban ez nem probléma, mert már az alaprogram tartalmazza a kiegészítéseket is. Ezért a program indításakor egy parancssori kapcsolóval lehet kiválasztani, hogy eredeti programot, ill. a Marine Fightert futtatjuk. A gyakorlati különbség szinte csak annyi, hogy a Marine Fighter indításakor nem láthatjuk már megszokott bevezetőt. Mindkét módban elérhető az összes küldetés, legfeljebb a sorrendjük más.

Egyébként nagyon kellemesek az új küldetések, egyből az elején található egy olyan, hogy már felszállás közben heves támadás folyik az anyahajó és kísérői ellen, melynek egy részét nekünk és kísérőnknek kell hatástalanítani. Nem könnyű. Miután jó néhányszor szinte egyből fenébe lőttek felszállás után, rájöttem, hogy nem szabad sokat foglalkozni útvonaltervvel, beéleltük a fegyvereket és bele a sűrűjébe! Ha le tudjuk szedni csapásmérő gépeket kí-

sérő vadászokat, akkor már sem baj, ha utána nekünk is katapultálnunk kell, megcsináltuk a küldetést. Külön élmény, mikor a legnagyobb csata hevében ereszkedik le az emberfia ejtőernyővel. Ha ilyenkor körbenézegetünk, nagyon szépen látható csata, amely így teljesen valóság-hűvé teszi a szituációt.

A szimuláció során megjelenített objektumok kinézete nem sok kívánnivalót hagy maga után. Szépen kidolgozottak a repülő, a hajók egyaránt, ha gé-

pünk bírja, akkor az égbolt és a víztükör is teljesen valóság-hűnek mutatkozhat. Ha erről lemondunk, egy 66 vagy 80 megás 486-oson türethetően játszható, akár 640x480-as felbontásban is (természetesen valamilyen lokál buszos videokártyával). Érdemes ezt választani, mert itt kezd látszani igazán, hogy képes a program.

Néhány bosszantó dolog még most is található benne, pl. a kiválasztott repülőgép induló fegyverzete nem illeszkedik ajánlott fegyverzethez, minden egyes alkalommal kézzel kell átállítani. Ennek hiánya nézőpont kérdése, tény, hogy ha már sokadszor próbálkozunk ugyanazzal a bevetéssel (persze, mindig lelőnek), akkor türelmetlenebbek vagyunk.

Mivel a szimuláció élethűsége és a látvány minden igényt kielégít, beépített küldetés-tervező pedig hosszú távra biztosítja a szórakozást, így felújított változatában még inkább tudom ajánlani a programot, mint piacon fellelhető egyik legjobb szimulátort.



Gáz már van, gáz csak később lesz. A Tomcat mint gázszoroló???



Big Zoo

SILENT STEEL



Egy SH-60B Seahawk

hossza: 14,5 m, szélessége: 12,5 m, magassága: 4,5 m

maximális sebesség: 300 km/h

terhelés: 10 személy, 2000 kg

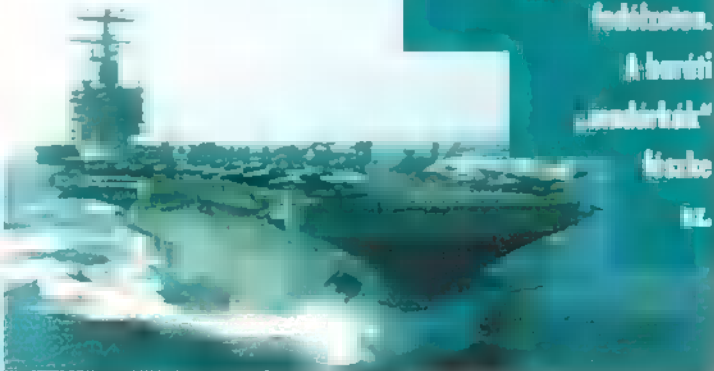
HÁT EZ SZUPER!!! ENNEK MEGVAN A MAGÁHOZ VALÓ HANGULATA. EDDIG NEM SZERETTEM A „FILM“-JÁTEKOKAT, DE A SILENT STEEL LÁTTÁN ÚGY TŰNIK, ÖRÖKRE MEGVÁLTOZOTT A VÉLEMÉNYEM...

„Szigorúan Bizalmas!!!

Kizárólag az USS Idaho parancsnokának saját kezébe!
Tárgy: a Yankee Victor járőr-terület megsértése.

72 órával ezelőtt egy líbiai Kilo tengeralattjáró elhagyta a Földközi-tengert. Miután egy amerikai járőrhajó megállásra szólította fel, megszakított minden rádió-kapcsolatot. A cél-tengeralattjáró feltételezett útiránya észak, mellyel megsérti a Yankee Victor járőrözési területet. Azonnal hagyjon fel jelenlegi tevékenységével és menjen a körzetbe, hogy szükség esetén megfelelő akciót hajthasson végre.

Malámedirrektor a fedélzeten. A harci parancsokat kézbe veszi.



A Charlie One Tango harci egység (a USS Dwight D. Eisenhower anyahajó) is útban van a célkörzet felé, hogy segítséget nyújtson a Kilo helyzetének meghatározásában.

Jelenlegi parancsa csak keresés/lokalizálás akciót engedélyez. A kék a kéken találkozás mindenféleképpen elkerülendő. (A kék a kéken azt jelenti, hogy két amerikai hajó kölcsönösen vagy egyoldalúan azt hiszi a másiktól, hogy az ellenség.)

Jelenlegi üzenet egészének vagy bizonyos részeinek átadása a legénység tagjainak avagy a tiszteknek, teljes mértékben az Ön értéktételére van bízva.

Jelen pillanatban minden egyéb másodlagos.
Üzenet vége!

aris rakétahordozó is. Egyébként egy 1979-től gyártott típus, amelyből 90-ig 16-ot állítottak szolgálatba (csak hogy lássátok miket is tudok én). 24 darab indítótorony van rajta, amikbe már a legújabb (volt valamikor réges-rég) D-5-ös rakéták is beférnek. Ha már itt tartok, elmondom a Kilot is. Mivel a szovjetek nem adták ki típusaik nevét az amcsik nevezték el a különböző típusokat. Ez egy régebbi dízelmotoros darab.

Térjünk a lényegre! A játék nagyjából annyiból áll, hogy mennek a jelenetek, és időnként feltesznek nekünk egy kérdést, amire különbözőképpen reagálhatunk. Általában (sőt tapasztalataim szerint mindig) három válaszlehetőség van, és mindegyik (!) más útra visz minket. Ennek öröme – mivel kicsi a valószínűsége, hogy mindig ugyanazt akarjuk válaszolni – mindig más történetet játszunk végig, nem úgy, mint a Wing Commander III-ban, melyben tök mindegy mit mondasz, úgyis az történik veled, ami elő van írva.

Boldogságunkra van 4, azaz négy darab CD a dobozban. És még így sincs messze olyan hosszú a játékmenet, mint a WC III-ban (ami mondjuk az elágazások számát tekintve érthető is). Egyébként marha jópofa, amikor valamelyik szereplő kiszól, hogy tedd be a következő CD-t.

Hogy ne legyen olyan egyszerű a dolog, lesz még mindenféle nyálánkság is (pl. áruló a hajón, egy kisebbfajta összeesküvést is le kell leplezni stb.).

Win95-ben a játék automatikusan elindul, ha berakjuk az első CD-t. Normális 3.1-esen is fut a program, itt a setup.exe-t kell elindítani.

Indítás után rögtön az események közepébe csöppenünk. Érthető okok miatt most nem fogom leírni az összes végigjátszási lehetőséget. Én egy-kettőn végimentem, a gépkönyv szerint a játék időtartam negyed órától akár néhány óráig is terjedhet. Megtapasztalt játékaim kb. fél órák voltak. Ez persze mindig azt jelentette, hogy meg is nyertem, hanem néha azt is, hogy sugárzó hulladék lett a hajóból (találkoztam egy kőszá torpedóval).

Ha a kurzort a képernyő tetejére toljuk, a játék megáll és megjelenik 3 menüpont.

Az első a File. Ezen belül lehet új játékot kezdeni, betölteni egy elmentett állást, kimenteni egy betöltöttet, megnézni a kimentett állást úgy, hogy nem válaszolhatunk, hanem moziként nézzük végig (!) azokkal a válaszokkal, amiket mi adtunk annak idején (nagyon jó!!!). Ezenkívül itt léphetünk ki a játékból.

A következő menüpont az Options. Ezen belül az első a Settings, amiben a következők kaptak helyet: az első kettő azt váltogatja, hogy kis ablakban játszunk-e, vagy ahogy eredetileg is van, fekete alapon a képernyő közepén legyen a vi-

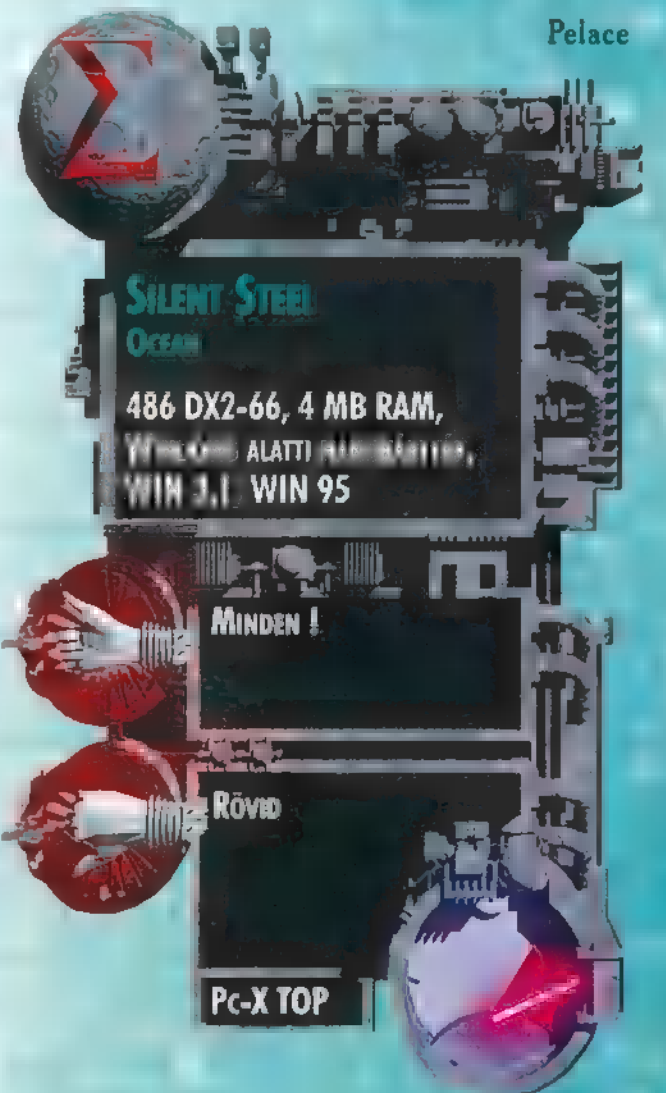
deo. A Video Volume a hangerőt állítja, a Subtitles a szöveget írta ki, amit mondanak (nem szó szerint, csak egy kivonatolt vázlatot). A Play Speech azt állítja, hogy egy kellemes bariton elmondja-e a kijelölt választ, vagy csak szimplán menjen tovább a játék. A Speech Tracking arra szolgál, hogy ugyanezen kellemes bariton akkor is mondja-e ezeket a szövegeket, amikor még nem választottunk, csak nézzük a három választ. Ilyenkor, amikor rámegyünk az egérrel, azt mondja. Itt találjuk még a Replay Last menüpontot, ami újrátölti a legutolsó jelenetet, a Stop Clip leállítja azt. A Hide Menu elrejtja a menüsört (csak akkor érdekes, ha külön ablakban játszunk) és az utolsó, a Pause Video leállítja a videót.

Utolsónak maradt a Help menü. Ebben kaptak helyet az írók nevei (Credits), a verziószám (About), a Glossary, amely a programban használatos különleges kifejezéseket magyarázza meg (innen vettem a Blue on Blue-t is) és maga a Help, ami egy általános windowsos „súgó” menüt nyit meg. Az opciók többsége elérhető „hotkey” segítségével is, ahogyan az már egy windowsos menüben szokásos.

Értékelés:

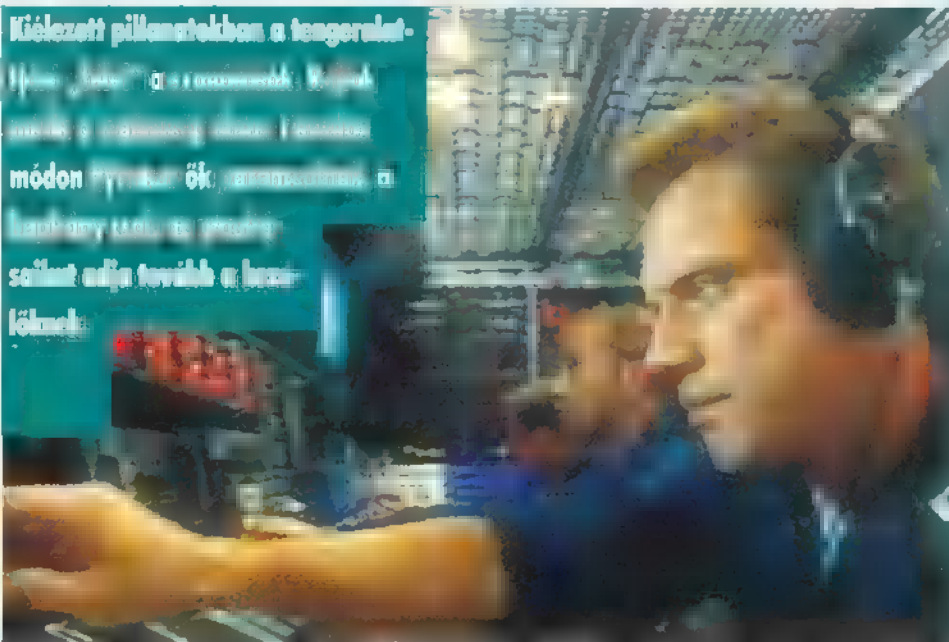
Hangulata utolérhetetlen. Sok játékkal játszottam már, de ebbe tudtam legjobban beleélni magam. Ez valószínűleg a perspektívának és a jó kidolgozásnak volt köszönhető. Sajnos ez a hangulat én gépemre következett be, mert nálam – nem tudom, hogy a GUS driver vagy a gép sebessége miatt – a hangokból csak minden második másodperc szólalt meg, és a kép ugrált. Ez utóbbi még nem lett volna zavaró (tény, hogy szebb folyamatosan), mert még az élvezhető szinten maradt, de a hangok teljesen használhatatlanná váltak.

Pelace



Kifejezett pillanatokban a tengeralattjáró

agyjából ennyi a kerettörténet lényege. Azt még hozzá kell tennünk, hogy nekünk szól az üzenet, vagyis az USS Idaho kapitányának. Ez egy USA atom-tengeralattjáró, amely mint „köztudott” nem feltétlenül azt jelenti, hogy atomrakétákat szállít, hanem csak azt, hogy van benne egy atomreaktor, ami hajtja; ez véletlenül egy Ohio osztályú nukle-



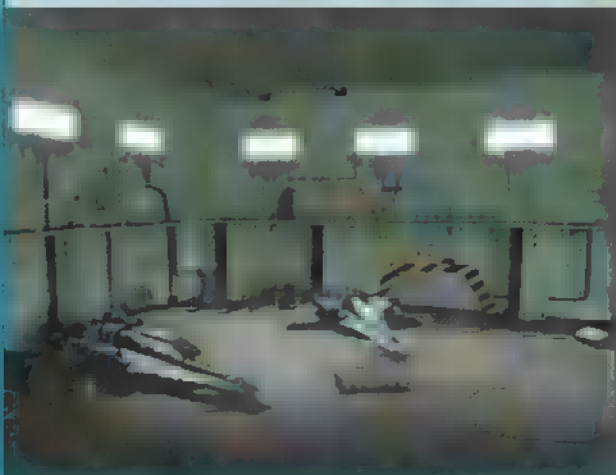
SZIMULÁTOR

GAME-POINT

■ **CRYO-BAN EDDIG NEM CSALÓDTAM (OLYAN NAGYOT). REMÉLTEM, SEM FOGOK! DE ÚJ LÖVÖLDÖZŐS SZIMULÁTORUK NEM RAGADOTT MAGÁVAL TÚLSÁGOSAN...**

„**AX-MAN GÖRCSÖSEN MARKOLTA A BOTKORMÁNYT. MAJD' LETÖRT ■ GÁZKAR, ÚGY PRÓBÁLTA ■ MAXIMUMOT KIHOZNI RONCCSÁ LÓTT GÉPÉBŐL. EZ IS MEHET ■ RONCSTELEPRE – GONDOLTA –, ÚJABB 350 MILLIÓ ■ FELKELESNEK. DE MEGÉRTE!!!**

Feltehetőleg a nyomában lóholó Armid vadászok is így gondolták, mert Ax-Man hajója után kutató lézerek fénye napfénybe borította a horizontot. Tudták, semmi esélyük ■ túlélésre: Ax-Man épp az anyahajójukat robbantotta atomjaira legutolsó küldetése során. És e rövidtávú vadászoknak nincs annyi üzemanyagjuk, hogy eljussanak a legközelebbi Armid bázisra. Már csak egyetlen érzés fűtötte őket: a bosszú. Tudta ezt Ax-Man is, de jelen pillanatban az ■ helyzete még kilátástalanabbnak látszott.



Hol a garázsmeister? Már megint mocskos a szővédőm!

Egy robbanás rengette meg a hajót: a jobb hajtómű felmondta ■ szolgálatot és kigyulladt. Ax-Man bekapcsolta az olást. Eddigi sebessége, mely így sem volt maga a kimondott száguldozás, mindössze a gép eredeti végsebességének 25%-a, még inkább lecsökkent. Pirosan villogott ■ összes olyan lámpa, amely egyáltalán villoghatott: ami elromolhatott ■ ilyen vadászűrhajón, ■ már el is romlott. Az Armidok szétlőtték motorjait, lézereit, folyt ■ üzemanyag és ■ pajzs kijelzője is már csak a 3%-on villogott.

Ax-Man kiközött a völgyek mélyén, igyekezett kibaszni minden fedezéket. De tízegynéhány vadászt még egy tökéletes állapotban lévő géppel is nehéz kicselezni, nehogy egy ronccsal. Ekkor tűntek fel ■ láthatáron a bázis körvonalai. „Csak odáig eljussak – gondolta Ax-Man. – Ott már ■ légvédelem átveszi őket.

Mikor elérték a bázis határát, megszólaltak a lézerütegek. Az Armidok egymás után robbantak fel és hullottak ■ földre. Egy lézersugár azonban Ax-Man gépének szárnyát találta telibe. A pajzs kijelzője leküszört 1%-ra.

– A marhák! Legalább engem ne szednének le! Zuhanórepülésbe vitte a gépet, és csak 25 centivel ■ torony tetejétől rántotta fel, majd a földet súrolva egyenesen ■ hangár felé vette útját. Becsusszant a résen; mögötte döngve csapódott be ■ másfél méter vastag vasbeton kapu. Le ■ a gépet a legközelebbi leszállóra, aztán kikászálódott belőle.

Ax-Man! Adamek hivat! – köszöntötte ■ egyik szerelő.

Adamek az egyik parancsnok helyettes volt a Ravenen, ■ jelen pillanatban a dél-afrikai bázis parancsnokává nevezték ki ideiglen-

THE RAVEN

sen, amíg „nem találnak mást, aki oly tökéletesen betölthetné e posztot”. Senki sem kedvelte különösebben, de katonai érényeit mindenki elismerte. Ax-Man ■ volt túl boldog ■ közelgő találkozástól. Kopogott, majd mikor kinyílt ■ ajtó, belépett.

Keller hadnagy! – kezdte Adamek. Nagyra értékeljük bátorságát, de úgy emlékszem ■ parancs úgy szólt, hogy csak ■ bemérő műholdakat eliminálják. Felesleges hősködéssre ■ szükségünk! Egyébként... Gratulálok, hadnagy! Szép munkát végzett.

Eme rövid bevezetőcske után vágunk bele! Intro nincs, csak demoként nézhetünk végig néhány kockát ■ jelenetekből, de ■ is csak az átvezető részekből. Miután ezen túljutottunk, rögtön beleszöppenünk ■ játék kellős közepébe: ■ űrhajóban találjuk magunkat, ■ préri kellős közepén. Ha akarjuk, Esc-pel kiléphetünk ■ küldetésből, de gyakorlásként akár végig is játszhatjuk. Ha az előbbi választjuk, berepülünk a bázisba, ahol több funkcióval találjuk szembe magunkat. A Briefingben elmondják ■ következő küldetés célját, ■ Optionsben menthetünk-tölthetünk stb. és a Start Missionnel kezdhetjük a következő küldetést. Van még egy Exit to DOS is, amivel felfüggeszthetjük hősködésünket.

Valamikor a játék folyamán (három-négy küldetés után) át fogunk kerülni a Ravenra, ami egy űranyahajó, és ott teljesen más rendszer ■. Egy lifttel közlekedhetünk ■ különböző „opciók” között, amiből kimaradt az eligazítás, viszont ■ helyette ■ Tech Room és egy gyakorló szimulátor. Az elsőben megnézhetjük minden földi és Armid egység képét, a gyakorlás kezelésére mindenki jöjjön rá maga.

Nézzük a szimulációs részt. A játék három terepen játszódik: bolygófelszín, űr és van egy harmadik, ún. interaktív rész, ahol az egerrel kell a kurzort mozgatni és löni, a gép megy magától, csak az elágazásoknál kell az irányt megadni. Az első kettő meglehetősen hasonló irányítás szempontjából – joystick vagy ■ kurzorbillentyű. A gázadás történetet ■ NumPad +/- -szal, vagy ■ F1-F4-gyel, ahol az F1 ■ 25%-os tolóerő és 25%-onként megy ■ F4-ig. Ezenkívül még a C billentyűvel fel lehet venni ■ épp becélzott ellenfél sebességét is.

A fegyvereket lehet váltogatni ■ Backspace-szel is, de egyszerűbb ■ 1-6 billentyűket használni. A fegyverek sorrendben: 1 – szimpla rakéta; 2 – (elvileg) irányított rakéta; 3 – lézer (bizonyos fokig rááll ■ célra, míg ■ fotonagyú csak egyenesen lő, mint a normális rakéta); 4 – fotonagyú; 5 – a Wingman bevetése (azt támadja, aki nálunk be van fogva); 6 – ököllet egyet az ellenfél orrára (csak a Shepherd nevezetű ketyerénél).

Hátravan még a radar, aminek hatótávolságát F11-gyel és F12-vel változtathatjuk, S-sel ■ következő célt fogjuk be, míg T-vel ■ hozzánk legközelebbi lévőt. Ezenkívül még használható az Esc ■ kilépésre, a Tab a küldetés céljának kiírására és ■ P ■ pauszolásra.

Térjünk át az interaktív módra. Itt a három megadott irány közül a kurzorbillentyűkkel kell választani, ha ezt nem tesszük, akkor a gép megy ■ maga feje után. Az eger bal gombjával lehet löni az ellenséges Armid gépeket, míg ■ jobb ■ a különleges funkciók ellátására ■ kitalálva (pl. valamilyen cél kijelölése). Itt él még az M gomb is, amivel egy térképet varázsolhatunk a képernyőre.

Ennyit ■ irányításról. Térjünk rá a pilótafülkére! Mind ■ ■ járműnek azonos a pilótafülkéje (Jubéé!), így nem túl nehéz megjegyezni, mi hol ■ ezért csak azt írom le, mi mire való. A kis képernyőn ■ befogott gép adatait láthatjuk. A DIST a tőlünk mért távolságát, az SPD ■ sebességét, a Target ID a típusát mutatja. Mellette, a sematikus rajzon láthatjuk, mennyire lestrapált az ellenséges űrhajó (minél pirosabb, annál jobb – mármint a mi szempontunkból). Baloldalt a



két csík közül az F betűs üzemanyagunkat jelzi, ■ másik sebességünket. A Laser lézerünk állapotát mutatja. Ha felmelegszik, nem tudunk vele rendese löni (a fotonagyút is ez jelzi). Alatta a pajzsunk állapotát jelző csík van. Ha földi küldetésen vagyunk, a képernyő bal oldalán lesz még egy magasságmérő is, de szerepe az nem sok (azt úgyis látod, hogy beleállsz a földbe, és 5 méternél magasabbra meg úgysem szállhatsz). A bal felső sarokban láthatjuk ■ jelenleg kiválasztott ■ fegyvert, és a még hátralévő mennyiséget.

Nagyjából ennyit lehet leírni a játékról. Egyetlen jó tanács még, aztán jöhet az értékelés: figyelj ■ üzemanyag mennyiségére, főleg a lépegetőknél! Itt tényleg van szerepe, nem úgy, mint ■ legtöbb szimulációban.

Gyönyörű szép átvezető grafikák vannak. Maga ■ játék szerintem már nem sikerült ilyen jóra. Sem élvezhetőségben, ■ a szimulációs rész grafikájában ■ alkottak túl nagyot ■ fiúk. A hangok jó átlagosak.

Pelace

THE RAVEN PROJECT

ANÁKISZ-66, 8 MB RAM, 1 MB Main Drive, 2x CD-ROM, 800 K BUS, MS MOUSE, DOS 5.0

SZÉP, HÁROMDIMENZIÓS ÁTVEZETŐ GRAFIKÁK

A JÁTSZHATÓSÁG NEM A FŐ ERÉNYE

Hirtelen halál (Sudden death)

Rendező: Peter Hyams, UIP Duna Film, január 4.

A jégchokidöntőn 17000 néző örvöng az arénában, köztük az Egyesült Államok alelnöke is. Senki sem sejtí, hogy a meccsel egyidőben, a színpad mögött egy jóval izgalmasabb játszma vette kezdetét. McCord (Jean-Claude Van Damme) gyanútlanul érkezik két kisgyerekével a meccsre. Amikor kislánya eltűnik, kibújik belőle a szakmája, és mint biztonsági őr nyomozásba kezd. Egy tökéletesen kiterveit túszedő akció körvonalazódik ki előtte. Egy volt CIA ügynök a meccs kezdetén túsul ejtette az alelnököt és vele együtt a stadion összes gyanútlan nézőjét is. Hatalmas pénzüsszeget kérnek váltságdíjúl, és ha mindez késik, túsokat végeznek ki. A terroristák kijelentették, ha a meccs végéig nem érkezik meg a teljes követelt összeg, levegőbe repítik az egész stadiont. Megkezdődik a harc az idővel...

Jade

Rendező: William Friedkin, UIP Duna Film, január 18.

David Corelli, kerületi ügyész helyettes egy estélyen vesz részt barátainál, a Gavin házaspárnál. A férj, Matt Gavin jónevű ügyvéd, felesége, a sejtelmes szépségű Trina pszichológus. A nőt régi, bizalmas szálak fűzik Corelléhoz. Az estélyről Corellit egy brutális gyilkosság helyszínére riasztják. A San Francisco-i felső tízezer egyik prominens tagjával fényűző lakosztályában végzett a rituális gyilkos. Corelli nyomozni kezd, és a szövevényes ügy szálaí a kaliforniai kormányzó irodájába vezetnek. Corelli a nyomozás során egy tengerparti kéjlokásban talált, megrongált videofelvételen Trinát ismeri fel. S hogy, hogy jön a képbe az a luxusörömlány, akiről csak annyit tudni, hogy kliensei Jade-nek szólítják?

Bérgyilkosok (Assassins)

Rendező: Richard Donner, InterCom, január

Játék és halál. Nincs lehetőség újra próbálkozni. Csak a tökéletesség a nyerő stratégia s az, hogy mi a tökéletes néha a szerencse műve. Két profi bérgyilkos, nem a megélhetésükért, egyszerűen csak az életükért küzdenek. A legjobb ki akar szállni, a másik rögtön a helyére állna. A szakma velejárója a magány, a társadalomtól való teljes elszigetelődés. Nincsenek érzések, érzelmek, csak az emlékek törnek fel. Furcsamód mindketten ugyanazokat a célpontokat kapják a megbízójuktól. Robert Rath (S. Stallone) – az öreg róka – valamit gyanít, de sejtését be kell igazolnia. Kockára teszi életét, s Miguel Bain (A. Banderas) – a tacskozó – szíves örömet vadászik rá. Mindketten tudják, ezt a játékot árnyékban játsszák és csak a legjobb maradhat életben.

Mintamókus (Bushwacked)

Rendező: Greg Beeman, InterCom, január

Szép dolog a cserkészlet, bár Max Grabelskit ez nem zavarja, hiszen ő csak egy futár, ha nem is a legjobb. Szegény, peches fickót a sors csúnyán megrézfálta, mindig rossz helyen van, rossz időben. Most pedig itt egy furcsa megbízás is. Jól fizet – kit érdekel, hogy hegyet is kell mászni érte. Persze az már megint más kérdés, hogy a csomag tartalma miatt belekeveri a sors egy rablógyilkosságba. Ez persze fokozódik, egy lopott autó, némi pillanatragasztó és egy fantasztikus kiscserkész csapat segítségével. Hamarosan azonban rá kell döbbenjen, hogy a cserkész élet nem franko, s a kis „tökösök” nem épp a megtestesült jószág példaképei. Már-már úgy dönt, inkább feladja magát, s örömmel pattan a villamosszékre, de a kegyetlen sors másképp alakítja az ámokfutár amúgy sivár életét.

InterCom :

A hirtelen halál melyik Bruce Willis filmre hasonlít?

UIP Dunafilm:

A bérgyilkosokban játszik Sylvester Stallone, hány éves lesz jövőre?

MUSIC CITY**PREMIER**

MUSIC CITY

MAJDNEM EGYHÉT ZENEI KALAUZSÁM**ACE OF BASE - THE BRIDGE (POLYGRAM)**

Ez a svéd zenekar idestova két éve világméretű sikert aratott első lemezével, amelyből majd minden kislemez a sikerlisták tetején landolt. Szerencsénkre és rajongók nagy táborának öröme, végre rászánták magukat, hogy új lemezt készítsenek, amelyről a Lucky Love máris nagyon nagy sláger és méltó képviselője annak a stílusnak, amit egyszerűen így hívnak: „olyan zene, amit az Ace Of Base játszik”. További ajánlat: Angel Eyes, Wave Wet Sand, Que Sera, Beautiful Life. Ez utóbbi dal címe egyben kifejezi csapat életfilozófiáját is.

**BRUCE SPRINGSTEEN****THE GHOST OF TOM JOAD (SONY MUSIC)**

A mai amerikai rockzene egyik legnagyobb alakjának CD-je forog lejátszóban – már régóta vártuk. A Streets of Philadelphia világsikere óta a rajongók kiéhezve várták az új albumot. Nem volt hiábavaló: az új lemez az amerikai blues és country hagyományából táplálkozó zenét tartalmaz, amely néhol csak egy szál gitár kíséretet jelent Bruce Springsteen hangja mellett. Igazából azoknak ajánlom, akik szeretik a „csendes”, amerikai countryt és bluest, és persze azoknak, akik kedvelik Bruce Springsteent.

**PETER CETERA - ONE CLEAR VOICE (BMG)**

Hangja nemcsak tiszta, hanem feledhetetlen is. Annak idején, mikor 14-15 éves voltam, egy gyönyörű balladát énekelt, amely máig is könnyeket csal szemeimbe. Ez If You Leave Me Now volt, a Chicago előadásában. Gyönyörű nyár volt, és azóta, ha Peter Cetera hangját meghallom, máris kellemes érzések töltenek el. Új lemeze sem

okozott csalódást, kiváló stúdiómunka, ki-munkált slágerek és kórusok, két csodás duett (I Wanna Take Forever Night és az S.O.S. Crystal Bernarddal, illetve Ronna Reeves-szel) található rajta. Imádom ezt a hangot, imádom ezt az embert.

**DEBORAH COX - DEBORAH COX (BMG)**

Ha egy tehetséges előadó elkezd bontogatni szárnyait, általában a könnyűzenei szakma máris titulusokat fabrikál neki. Olyanokat mint: ő új ez, vagy az új az. Nos, Deborah Cox valószínűleg az új Whitney Houston címet fogja kiérdemelni. Természetesen véletlenül, hiszen tehetsége, nem mindennapos, énekudása egyenesen a trón felé repítheti. Ez azt jelenti, hogy minden körülmény adott ahhoz, hogy Deborah Cox nagy, milliós eladásokkal

dicsekedő előadó lehessen. Ettől kezdve már csak a managementen múlik, hogy a nyers gyémántból pazar briliáns lesz-e.

**EMBEREK - SZÁZ ÚT (BMG)**

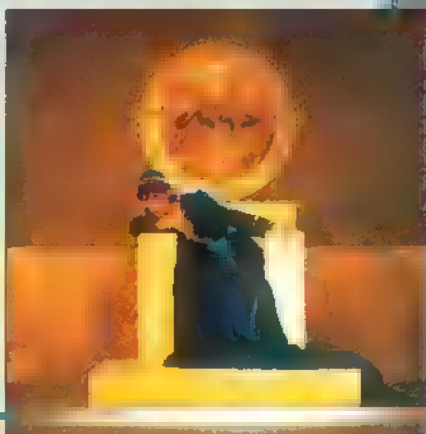
Ez az érzékeny lemez azoknak szól, akik a ma divatos bimbumm zenét játszó diszkókban úgy érzik magukat, mint egy nővényházban. Emellett azoknak is, akik érzik, mi az igazi szeretet, akik kedvelik hosszú beszélgetéseket és akik képesek érzelmekre. Persze ezen két kijelentéssel senkit nem akarok kizárni az Emberek debütáló korongjának meghallgatásából, hiszen a zenekar célja pont az, hogy kellemes, nyugodt hullámokkal bombázza azokat, akik talán előbb-utóbb megcsömörlenek már mindent elborító agresszivitástól és erőszaktól. Ezek az Emberek szeretik az embereket.

**ENYA - THE MEMORY OF TREES (WARNER)**

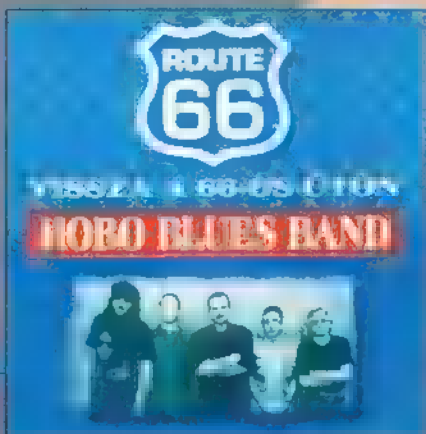
Ez az ír énekesnő, akinek smaragdzöld szemei legalább olyan csodásak, mint zenéje, mindig borzongást vált ki belőlem. Hiszen misztikusan, mágikusan csengő-bongó zenéje az idő és tér korlátait legyőzve repít a hallgatót ismeretlen és ismert világok jelene, múltja és jövője között.

A mágia, melyet használ hétköznapi, de ritkán tapasztalható: zenéjét olyan érzés hallgatni, mint amikor az ember álmában repül,

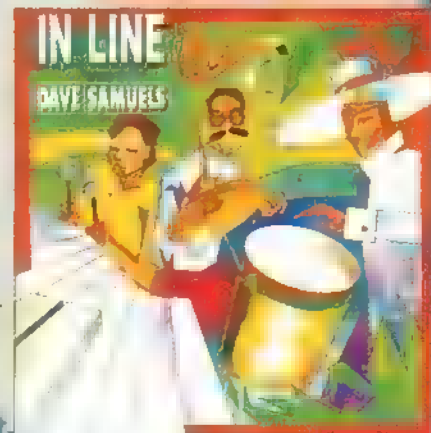
szárnyal a felhők fölött, vidáman versenyezve a napsugarakkal, a széllel és az énekesmadarakkal. Enya titka a természetben rejtőzik, amely a világ minden apró részletében benne van.

**HOBO BLUES BAND****VISSZA A 66-OS ÚTON (MAGNEOTON)**

Egy kiemelkedő, magyar album! Ugyanis legalább olyan jó, mint minden idők legjobb magyar lemeze, a Vadászat! Hobo Amerikában vándorolt egy darabig, végighaladva a Kerouac-i úton, amelyről egy gyönyörű könyvet készített – melléklete ez a CD. (Szerencsére külön is kapható.) A zene fantasztikus, a zenészek észbontóak, a dalok igazi, dögös blues-ok, a mondanivaló pedig borzasztóan tanulságos: Amerika ugyanis messze nem olyan csodálatos, mint amilyenek beállítják, amilyenek pietykálják és amilyenek sokan álmodják. Hobo könyvéből ez is kiderül.

**IN LINE WITH DAVE SAMUELS**

Jazz-rajongók figyelem! Mindnyájunk legnagyobb öröme van még olyan lemezkiadó Magyarországon, amely fel meri vállalni egy jazz lemez kiadását. Ennek azért is kell nagyon-nagyon örülni, mert hazánkban számtalan kiváló jazz-muzsikusz zenél. Tóth Gyula (gitár), Csepreghy Gyula (szaxofon, fuvola), Vasváry Pál (basszusgitár) és Solti János (dob) mellett, a világhírű marimba és vibrafon-specialista, a Spyro Gyra egykori tagja, Dave Samuels neve fémjelzi ezt az albumot, melynek zenei világa különleges keveréke a latin és európai jazznek.



TÁTRAI BAND

A HOLD

SZERELME

(MAGNEOTON)

Amint azt már az előző Tátrai Band albumról is leírtam, ez a zene igazán azoknak való, akik szeretnék kellemesen lazítani, kikapcsolódni, a zene zsongását hallgatva mosolyogni azon, milyen csodás is ez a világ, amiben élünk. Erről a zenéről mindig egy szépen terített asztal jut eszembe, amin két gyertya ég, és amely mellett két, egymást kedvelő ember ül, csillogó szemekkel, saját lehetséges jövőjének csodájában megmerítkezve. A Tátrai Band zenéje is elmerült egy mágikus forrásban, amelynek nyugodt varázslata mindig is körülölelte örökérvényű zenéjüket.

TÁTRAI BAND



A HOLD SZERELME

TRACY CHAPMAN - NEW BEGINNING

(WARNER)

Ez a lány nem igazán szép, és a sztár-allűrök is hiányoznak belőle. Mégis nagyon sikeres és szinte az egész világ ismeri. Hogy lehet ez? Talán azért, mert Tracy zenéje roppant érzékeny és törekeny, tiszta, de mégis határozott. Vagy azért, mert ez a lány akkora szívvel, hittel és szépséggel énekel, amely szinte már hihetetlen és amitől gyönyörűnek látszik. De lehet, hogy azért, mert ki tud állni egy szál gitárral és mégis kárpótolja a hallgatót a zenekar hiányaért. Bár lehet, hogy csak azért, mert hangja mellett kisugárzását is rögzítették a CD-n.



WORKING CLASS HERO (POLYGRAM)

Az emberiségnek mindig is szüksége volt hősökre, olyan emberekre, akik viselkedésükkel, gondolataikkal utat tudtak mutatni embertársaiknak, vagy valamilyen módon befolyásolni tudták a történelem menetét. Emellett az igazi hős sajnos már nem él, és igazán halálakor lesz halhatatlan. Ez történt John Lennonnal, akinek emlékére, köszönetképpen készült ez az album. Amellett, hogy John Lennonra emlékeznek, olyan világhírű előadók, mint Red Hot Chili Peppers, Cheap Trick, Flaming Lips, Mary Chapin Carpenter, a lemez még szociális célokat is támogat a bevétel 50%-ával.

WORKING CLASS HERO



KARÁCSONY ELŐZŐ TÁTRAI BAND SZERELMI NYARÁBA POTYOGNA!

Gipsy Kings - Bourras - Song Lyrics

Fantasztikus, elementáris, mindent elsöprő spanyol cigányzene, flamenco és igazi latin temperamentum ez az album. Aki tudni akarja, miért mosolyognak a latinok, ki ne hagyja!

Chicago - Magnificent Seven

A Big Band muzsika újra beköltözött életünkbe. A Chicago zenekar tagjai 12 örökzöld szerzeményt dolgoztak fel Duke Ellingtontól, Cole Portertől, Glenn Millertől stb.

Lisa Loeb & Mike Studer - Tails (BMG)

Ez az album igazán bájos. Olyan, mint maga Lisa Loeb: kicsit szomorú, de mégis szép, ízléses, kellemes. Egy aranyos, kedves, szívdobogtató tinédzserlány.

Kim Wilde - New Is Forever (BMG)

Dance rajongók figyelem! Itt van egy újabb album, az UK. dance friss gyöngyszeme, melyről kiderül, hogy ahhoz, hogy szexi legyen valaki, nem kell „agyon-szilikonoztatnia” magát.

Big Mountain - Resistance (BMG)

Ez a kaliforniai rasta csapat ezúttal is napsugarat csempészett életembe, olyanokat, amelyek csak Kaliforniában láthatóak. Bomba reggae zene!

Judy - Vad Tangó (PolyGram)

Egy nagyon kedves, szép lány néz szembe velem a dance lemez borítójáról. A zene is legalább olyan kellemes, mint ő maga. Én is szívesen táncolnék vele!

Quincy Jones - Q's Jook Joint (Warner)

Ezt az urat bemutatni nemigen érdemes, hiszen annyi sztárral dolgozott már együtt, hogy felsorolni is lehetetlen. Új lemezén újra bizonyítja, hogy ő maga is nagy sztár.

The Best of George Benson (Warner)

A 80-as évek soul zenéjének kimagasló, talán legnagyobb egyénisége volt George Benson. A válogatáslemez legnagyobb slágereit tartalmazza.

David Sanborn - Love Songs (Warner)

Ez az előadó volt az első szaxofonos, aki a popzenei életben is világsztárrá tudott válni. Legszébb szerelmes dalait tartalmazza a korong.

Delaney & Bonnie - Vault (PolyGram)

A legendás rockzenekar legsikeresebb kislemezeinek A oldaliból készült a fantasztikus válogatásalbum – legnagyobb slágereik jó része hallható rajta.

Fontos megjegyzés: kár, hogy nem volt 4 oldal ebben a hónapban a Music City, viszont a CD-X-en is találkozhatok veled!

JÁTÉK

EMI-Quint

Nemrég jelent meg az Action: Terror című lemeze. Mi volt a zenekar régi neve?

Warner játék

1. Mitől lett világhírű Tracy Chapman?
2. Melyik folyó neve szerepel Enya első világslágerének címében?

BMG játék

Kik készítették a DJ Maci-féle mese-rave albumot?

A nyeremények minden esetben kasszák!

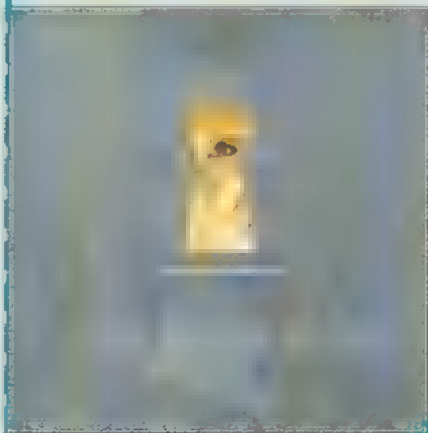
MEAT LOAF - WELCOME TO THE NEIGHBORHOOD (EMI-QUINT)

Ez az ember fantasztikus élményt adott nekem 1994. őszén. Hiszen rekedten is csodás koncerten bővült el engem, illetve a közönség egyéb tagjait. Heroikus, szimfonikus ösökre ütő rockzenéje nagyon egyedi és mégis borzasztóan igényes, illetve kellemes hallgatni való rockzenére annyira vágyakozó fülemnek. Új lemeze követi a Bat Out Of Hell II-n hallható, filmszerűen érzékelhető, igazi thrilleres zenei vonulatot, amelyből külön filmnek is beillő klipek készülnek. Szerencsére Meat Loaf nem változott, és ez így van rendjén!



MELISSA ETHERIDGE - YOUR BROTHER SISTER (POLYGRAM)

A fehér blues koronázatlan királynője. Előző albuma, a Yes, I Am minden begyűjthető díjat elnyert, majd Melissa karrierje Woodstock II-n csúcsosodott ki. Szerencsére nem akart megállni ennyi sikernél, hanem új albumával is be akarta bizonyítani, hogy a fehér blues újjáéledésében neki is hatalmas szerepe volt, van és lesz. Természetesen ez a fajta zene sok-sok rockelemet is magában hordoz, ami által tovább népszerűsödött a szememben és egyre szívesebben hallgatom. Az utolsó dal címe itt is jelzésértékű: This War Is Over.



QUEEN - MAKE IT REAL (EMI-QUINT)

Freddy Mercury, akinek megrázó halála sokkolta a világot, a mennyországból üzen. Halála előtt, felhasználva azt a kevés időt, amely adatott neki, sok-sok hangfelvétel készített, amelyek szerencsére nem vesztettek el, hanem visszakérültek a mennyből ide, a földre. Ez azért is csodás, mert a halhatatlan énekest élő ember nem pótolhatja, Freddy Mercury ugyanis egyszer születhet egy században. Az album maga csodálatos példája annak, miért is imádtam én a Queenet annyi-annyi éven át. Köszönjük Freddy, hogy gondoltál ránk, mielőtt elhagytál minket!



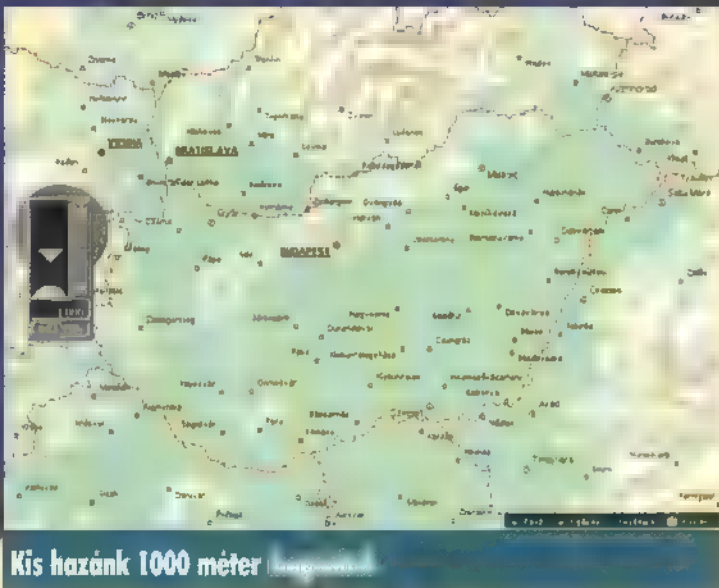
MICROSOFT

MÉLYVÍZ

Az Encarta 96 World Atlas
több mint 5000 képet
tartalmaz, amelyek a világ
részleteit mutatják be. A
program segítségével
megismerhetjük a világ
történelmét, gazdaságát,
kultúráját, és a legújabb
tudományos felfedezéseket.

VOLT. DE MOSTANTÓL AZ
ENCARTA NÉV NEM EGY-EGY
TÉMAKAT, HANEM EGY TER-
MÉKCSOPORTOT JELEL, ÉS
ENNEK MINDNYAN TAGJA AZ
ENCARTA 96 WORLD ATLAS.

Encarta WORLD ATLAS

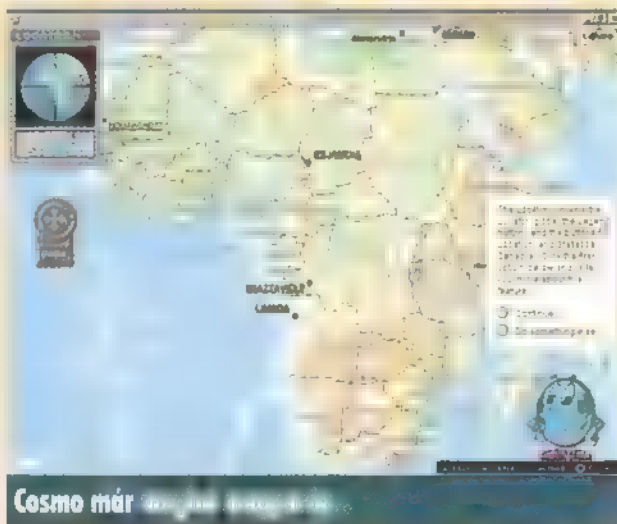


Kis hazánk 1000 méter

A régebbi Encartákban, ahogyan az Encarta 96 Encyclopediában is, találtunk, találunk jó pár térképet, amelyek az egyes szócikkekhez kapcsolódva kísérőanyagként szolgálnak. Az Encarta World Atlasban ez a kapcsolat egy kicsit megfordul, ugyanis – ahogyan a térképes programoknál általában – nem egyes szövegekhez tartoznak térképek, hanem azok egyes részeihez tartoznak szócikkek. Ráadásul az Encarta 96 World Atlas nem igazán nevezhető mindennaposnak.

A program valóságát, háromdimenziós nézetben jeleníti meg Földünket, a bolygót bármely szögbeállításba forgatva 200-50.000 km közötti magasságból. És mind a tetszőleges szög, mind a tetszőleges magasság szó szerint értendő, ugyanis a program nem előre tárolt képekből dolgozik, hanem menet közben rendereli le a beállított paraméterek alapján a képet. Az így elkészült domborzati térképen azután – a nagyítástól függő részletességgel – láthatók az ország és egyéb közigazgatási határok, kisebb-nagyobb települések (amelyekből több 10.000-nyi pontos koordinátái találhatóak meg a program adatbázisában), a folyók, tavak, tengerek és egyéb fontos földrajzi objektumok.

A program a térkép mellett még sok-sok érdekes írást, képet és egyéb kiegészítést is tartalmaz. Így 192 ország nagyvonalú (Geolibary) és 118 ország (köztük Magyarország) részletes kulturális, politikai, gazdasági leírását, amelyek képek és zenék segítségével mutatják be az egyes országok törté-



Cosmo már

énelmét, gazdaságát, kereskedelmét, szokásait, vallásait, ünnepeit, oktatását, egészségügyét stb., stb., stb. (Culturgram). Ezen a leírásokon kívül 53 ország egy-egy családjának (például az olasz pieuzai Pellegrini, az angol godalmingi Hodson vagy a bhutáni Namgay család) életébe nyerhetünk bepillantást a multimedia eszközeivel, képekkel és videorészletekkel (Family Portrait). De megismerkedhetünk a világ zenéjével is, hiszen a „World Music” szinte valamennyi országnak – Afganisztántól Zimbabwéig – 327 különböző zenéjét mutatja be. A World Atlasban több mint 5.000 cikket találunk, amelyek között a fentieket kívül olvashatunk néhány érdekességről („Did you know?” – „Tudtad-e?” cikkek), megtudhatjuk egyes szavak, fogalmak magyarázatát, kifejtését (Glossary), még néhány illusztrációt is találunk, amelyek olyan fogalmakat, jelenségeket mutatnak be, mint például az atmoszféra vagy az atoll zátony. Sőt, a CD-n még 54 úrfelvételt is találunk, amelyek a világ nagyobb városairól készültek, ráadásul ezekre az egérkurzorral rámutatva a városok nagyobb kerületeinek nevét is megtekinthetjük.

A fentieket kívül az Encarta World Atlas az egyes országok több mint 430 statisztikai adatát (egy főre jutó nemzeti össztermék értéke, termelési adatok, AIDS fertőzöttek, AIDS-ben elhunytak, repülőterek, gépjárművek száma, telekommunikációs adatok stb.) is képes megmutatni, ráadásul az egyes értékeket 1960-tól 1995-ig, öt éves lépésközökben. Ezzel annak ellenére, hogy helyenként nem túl sokat mondó „n/a” (vagyis nincs adat) „értéket” kapjuk, mégis nagyon sok hasz-

nos információt nyerhetünk. Ami a tartalomtól kívül meglepett, az az Encarta World Atlas help rendszere volt. Az, hogy egyes software-ekhez – főleg ha azok a Microsoft Home sorozat tagjai – nem a megszokott help-állományok tartoznak, az már nem annyira meglepő. De eddig inkább gyerekeknek szóló programoknál találkozhattunk élő segítséggel. Például a Fine Artist, a Creative Writer és a 3D Movie Maker enyhén lökött McZee-jével vagy a Scholastic's SchoolBus sorozat kedves Lizével. De, hogy egy inkább idősebbeknek szóló programban, mint amilyen az Encarta World Atlas is hasonló rajzfilm figura mutassa az utat, az enyhén szólva csodálkozásra késztetett. Pedig a program használata során – amennyiben ki nem kapcsoljuk – egy Cosmo nevű földgömb folyamatosan követi az egérkurzor mozgását, és szinte mindig van valamilyen ötlete, amit kis buborékjában hoz tudomásunkra. De nem kell Cosmonak a képernyőn lennie ahhoz, hogy az egyes eszközök életre keljenek. Például, ha a nagyító és tájoló eszközre mutatunk és egy pillanatra rajta is felejtjük a kurzort, akkor azonnal aktiválja magát annak megfelelően, hogy melyik részén vagyunk. Amikor a térkép valamely pontja fölött időztetjük az egeret, rövid idő után az adott ponthoz tartozó képek, írások, zenék stb. kis ikonjai kezdenek egymás után megjelenni, slideshow szerűen. Ha ilyenkor kattintunk egyet, akkor máris megnézhetjük, meghallgathatjuk a kiválasztott elemet.

Az egyedüli negatívum (és ez valamennyire igaz az Encarta 96 Encyclopediára is), a hardware igénye. Az Encarta World Atlas futtatásához szükség van egy 486 DX33-as gépre, 8 MB RAM-ra, SVGA kártyára és monitorra, dupla sebességű CD-ROM olvasóra, hangkártyára, Windows 95-re vagy Windows NT Workstationre (Windows 3.1 alatt nem fut) és 7 MB üres merevlemezre. Az Encyclopedia valamivel szerényebb, hiszen neki elegendő az 486SX gép, az egyszeres sebességű CD-ROM olvasó és hajlandó futni Windows 3.1 alatt is. De ha valaki ki szeretné használni a „Yearbook Builder”-t (l. az Encarta 96 Encyclopedia cikket), akkor szükség van még egy modemre és Internet vagy MSN hozzáférésre. Akinek a fenti vas a rendelkezésére áll, és valamennyire érdeklődik a hasonló témájú programok iránt, annak feltétlenül javasolom a két Encarta CD beszerzését.



Az Északi-középhegység némi anomáliával!

Giraffe

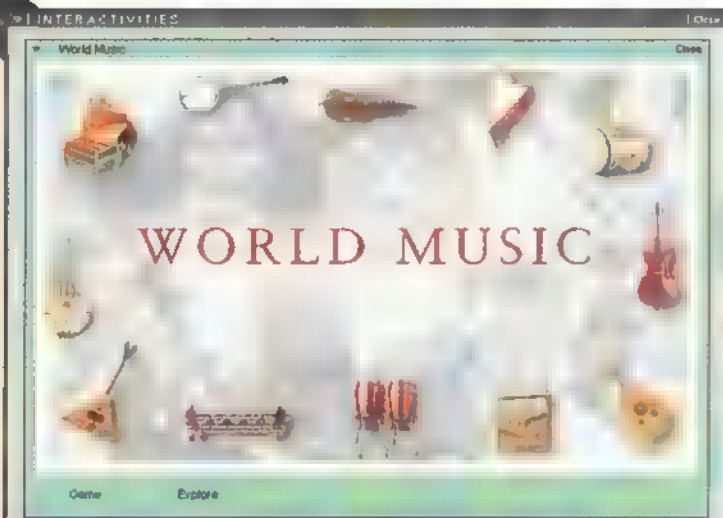
ENCYCLOPEDIA

ta 96

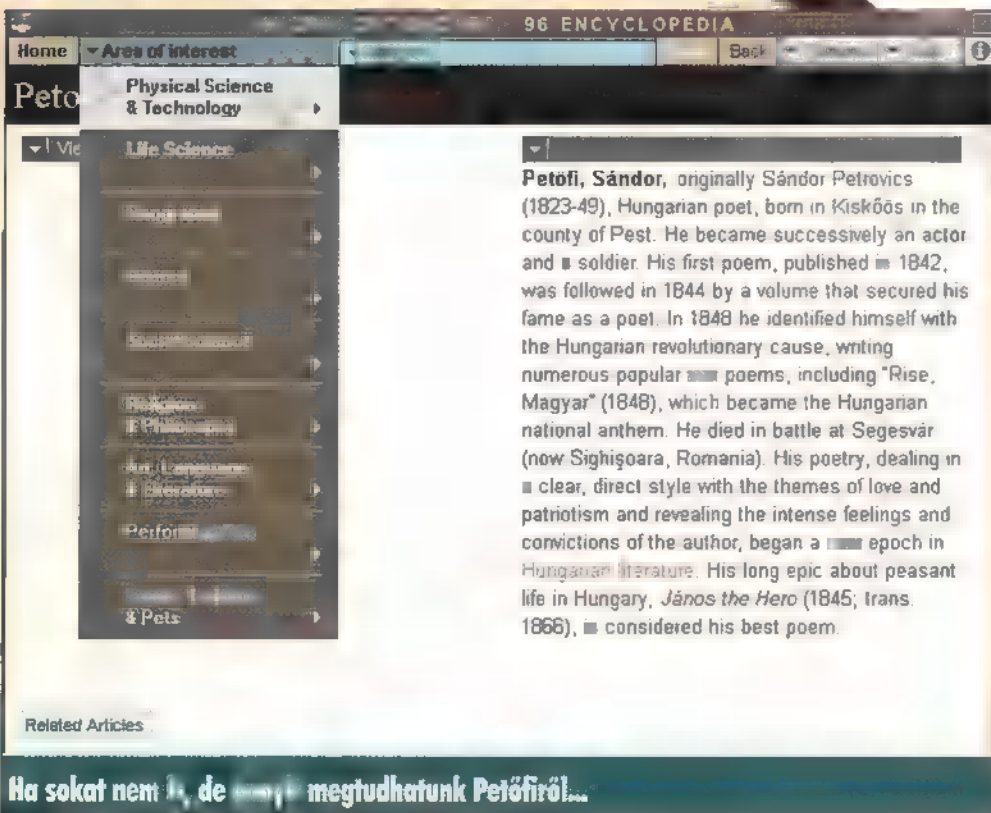
A PC-X LEGELSŐ, 1994. SZEPTEMBERI SZÁMÁBAN LAZO BEMUTATTA AZ ENCARTA '94-ET. FÉL ÉVVEL KÉSŐBB, 1995. MÁRCIUSÁBAN JON ÁRADOZOTT EGY SORT AZ ENCARTA '95-RŐL, AHOL LEÍRTA, HOGY MENNYIT VÁLTOZOTT A PROGRAM. ÉS MOST ELŐTTEM A LEHETŐSÉG, HOGY IRJAK AZ ENCARTA '96-RŐL, PONTOSABBAN AZ ENCARTA '96 ENCYCLOPEDIÁRÓL.

A valaki látta az Encartának valamelyik korábbi változatát, vagy legalábbis olvasta a bevezetőben említett cikkeket, az Encarta '96 Encyclopédiát meglekintve, sok ismerős funkcióval és szócikkkel fog találkozni. És mégis, a böngészés közben sok-sok meglepetés fogja érni meg akkor is, ha olyan cikket választ, amely már szerepelt a tavalyi Encartában is.

A szerkesztők több mint 7.000 szócikket, vagyis az összes



Ismerjük meg a világ zenéjét és zeneeszközét!



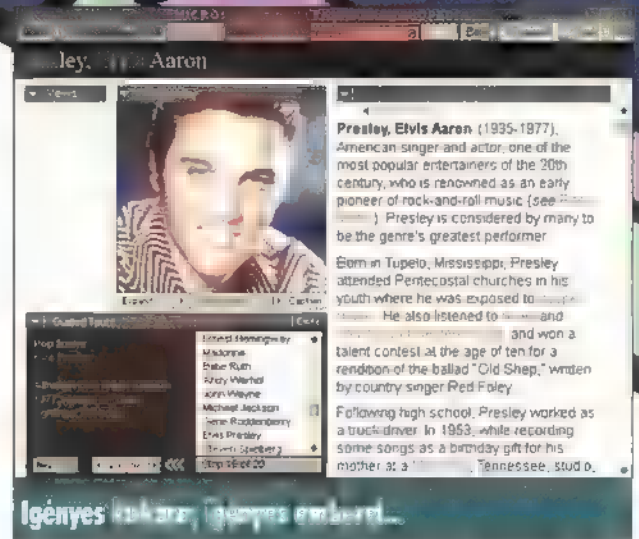
Ha sokat nem is, de meg tudhatunk Petőfiről...

írás (26.386 szócikk) majd egyharmadát átírták, aktualizálták, és ezen kívül még majd 300 teljesen újjal is találkozhatunk olyan témakörökben, mint az Internet, a

VR (vagyis oly divatos virtuális valóság) vagy az évszázad pere kapcsán közismertté vált DNS ujlenyomat. Ráadásul az Encarta '96 Encyclopédiában találunk egy teljesen új funkciót, a „Yearbook Builder“-t, amely segítségével a Microsoft World Wide Web oldalairól vagy a Microsoft Networkről havonta letölthetjük a legfrissebb kiegészítéseket. Ezek a kiegészítések beépülnek az adatbázisba és az egyes szócikkeknél egy ikon fogja jelezni, hogy van még egy kis olvasni való az adott témáról. További kellemes meglepetést okozott egyes cikkek végén található „Further Reading“, vagyis ajánlott olvasmány rész, amely az adott témához kapcsolódó könyvekre hívja fel figyelmünket. A cikkek mintegy negyedéhez tartozik kép, hang, zene, táblázat, diagram, térkép és/vagy animáció. Mindez igencsak kitölti a CD-t, ugyanis a 627 file nettó 679.981.820 byte, ami 512 byte-os szektorok miatt bruttó 681.115.648 byte-ot foglal el és ez összesen 649.56 MB, vagyis valamivel kevesebb mint fél mega marad üresen a CD-n. Szépen kicentizték.

A hatalmas adatmennyiséget végiglapozhatjuk például a „Browse“ funkcióval, de ez kb. olyan, mintha valaki mondjuk a Révai Nagylexikont akarná elolvasni, az első oldaltól utolsóig. Nagyon érdekes és szórakoztató olvasmány (már legalábbis azoknak, akik maximálisan műveltek akarnak lenni), de egyrészt nagyon időigényes, másrészt egy-egy konkrét téma kikeresése így nem igazán egyszerű feladat. Ezért érdemesebb a „Find“-ot használnunk, amellyel rákereshetünk egy szóra, szórészletre vagy szavak kombinációjára (alma, alma*, alma AND körte, alma OR körte, alma NOT körte, alma NEAR körte – ahol az alma és a körte szavak között maximum nyolc szó lehet – és ezek kombinációi), kategóriára (fizika, kémia, biológia, vallás, filozófia, sport, hobby stb.), médiára (van-e a cikkhez kép, hang stb.), időintervallumra és területre. Az így leszűkített szócikklistában már valószínűleg megtaláljuk azt a témát vagy személyt, akire kíváncsiak vagyunk.

Az Encarta '96 Encyclopédiában két olyan többet szeretném felhívni a figyelmet, amellyel eddig más enciklopédiában nem találkoztam. Az egyik az a nyolc ún. Inter-Activity, amelyek nagyon szemléletes módon mutatják be a fraktálok mibenlétét (mi az a fraktál és mitől különleges), a természet néhány



csodáját (Galapagos szigetek, Grand Canyon, Viktória víz-esés stb.), a nagy bevándorlásokat a Egyesült Államokba (például a bevándorlás folyamatát az otthonok elhagyásától az amerikai állampolgárság megszerzéséig, vagy olyan érdekes adatokat, hogy a múlt század második felében és a század első két évtizedében hányan választották új hazájuknak a USA-t a különböző területekről: Osztrák Magyar Monarchia 2.275.852, míg Olaszországból 2.502.310), a világ hangszereit és zenéit, a világ nyelveit (az albántól a zuluig 60 nyelv), a táplálkozásunkat (mi van az egyes kajákban, mennyi vitamin, zsír, kalória stb. található az általunk összeállított menüben), a orbitális pályákat (pályaszögek, sebesség stb.), illetve híres festők képein keresztül megismerkedhetünk egyes stílusokkal. A másik kedvencem a vezetett túrák gyűjteménye volt. A „Take a Tour“ részben jegyet válthatunk a nyolcvan túra valamelyikére vagy elegendő idő esetén mindegyikére.



A program talán leglátványosabb része...

Ezek a túrák az enciklopédia szócikkein vezetnek végig, különböző szempontok alapján. Így megismerkedhetünk az Amerikai Egyesült Államok 42 elnökével George Washingtontól Bill Clintonig, a világ játékaival a focitól (mivel amerikai programról van szó, ezért hozzá kell tennünk, hogy európai focitól) a backgammonon keresztül a baseballig, a híresebb űrhajósokkal, fiatalon híressé lett személyekkel (mint például Szeles Mónika, Wolfgang Amadeus Mozart, Bobby Fischer, Jean d'Arc, Shaq O'Neil vagy Blaise Pascal), a dinoszauruszokkal, a híres-hírhedt vadnyugattal, régi és korszerű fegyverekkel, természeti csapásokkal stb., stb., stb. De a kedvenc túráim, a „Pop Icons“, amelyek húsz szócikkben mutatja be az amerikai fiatalokra leginkább ható személyeket, jelenségeket. Ezek minden további kommentár nélkül: Marilyn Monroe, James Dean, a beat generáció, a McDonald's, Albert Einstein, a Beatles, Michael Jordan, John Fitzgerald Kennedy, Ernest Hemingway, Madonna, Babe Ruth (a baseball Magic Johnsonja), Andy Warhol, John Wayne, Michael Jackson, Gene Roddenberry (a Star Trek „apja“), Elvis Presley, Steven Spielberg, Frank Sinatra, az MTV és a Barbie baba. Ezek után még csodálkozok valaki, hogy ilyenek az amerikaiak?

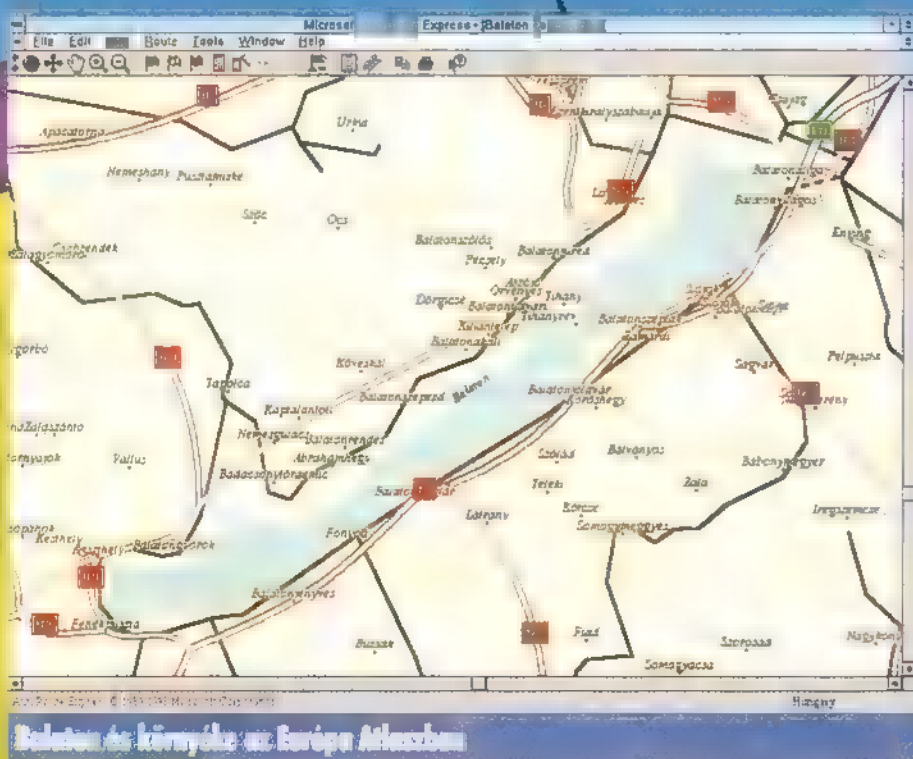
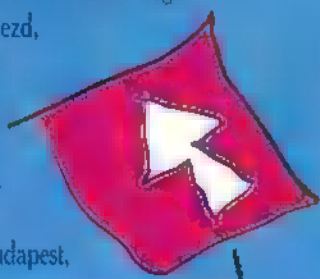
MICROSOFT

MÉLYVÍZ

A PC-X HASÁBJAIN MÁR FOGLALKOZTUNK A MICROSOFT AUTÓSTÉRKÉPEVEL, ÉS MOST ÚJRA EZT TESSZÜK, ANNYI AZ AD APROPÓT, HOGY MEGJELENT AZ EURÓPAI VÁLTOZAT, VAGYIS MEGKEZDHETJÜK BARANGOLÁSAINKAT EURÓPA ÚTJAIN, HA CSAK KÉPZELETBEN IS.

A program két változatban kapható: CD-n és négy 1.44-es floppy-lemezen. A fő különbség a két változat között a kiegészítő információk mennyiségében és minőségében van, mert a floppy verzióban elég keveset tudunk meg egyes városokról, nevezetesen a CD-n hosszabb leírások és egyes részeken képek találhatók. Ezen a két változaton kívül a program dobozán hirdetik a Microsoft AutoRoute Express UK&Ireland változatot is, de ez inkább szigetországokkal érdekelheti, illetve az odautazókat. A programok futtatásához – ma már mondhatni – egy „alapgép” megfelel, hiszen megelégszik egy 386SX-szel, 4 MB memóriával, 5 MB winchesterrel, normál VGA kártyával és Windows 3.1-gyel. A notebookokkal vagy laptopokkal utazók akár magukkal vihetik ezt viszonylag részletes térképet. Természetesen a CD-s változathoz CD-ROM olvasó is kell, és az olcsóbb „ölbevalókban” nincs benne, de ilyenkor használhatjuk a floppy-lemezes változatot.

Az adatbázisban Európa szinte valamennyi nagyobb útja megtalálható – nagyobb alatt nálunk „másodrendűnek” nevezettek értem –, hiszen ahogy képen is látható, a „Balaton és környéke” térképen láthatjuk a 70-es, a 71-es, a 84-es stb. utakat is, a 8-as és az M7-es (a térképen E71-es) mellett. Az is látható, hogy körülbelül mekkora települések találhatók meg az atlaszban, hiszen Balatonszepezd, Balatonszéplak vagy Kiliántelep azért annyira méreteikről ismertek. Természetesen ezekről is találunk leírást, ez azért inkább nagyobb városok „privilegiuma”, mint például: Budapest.



Balaton és környéke az Európa Atlaszban

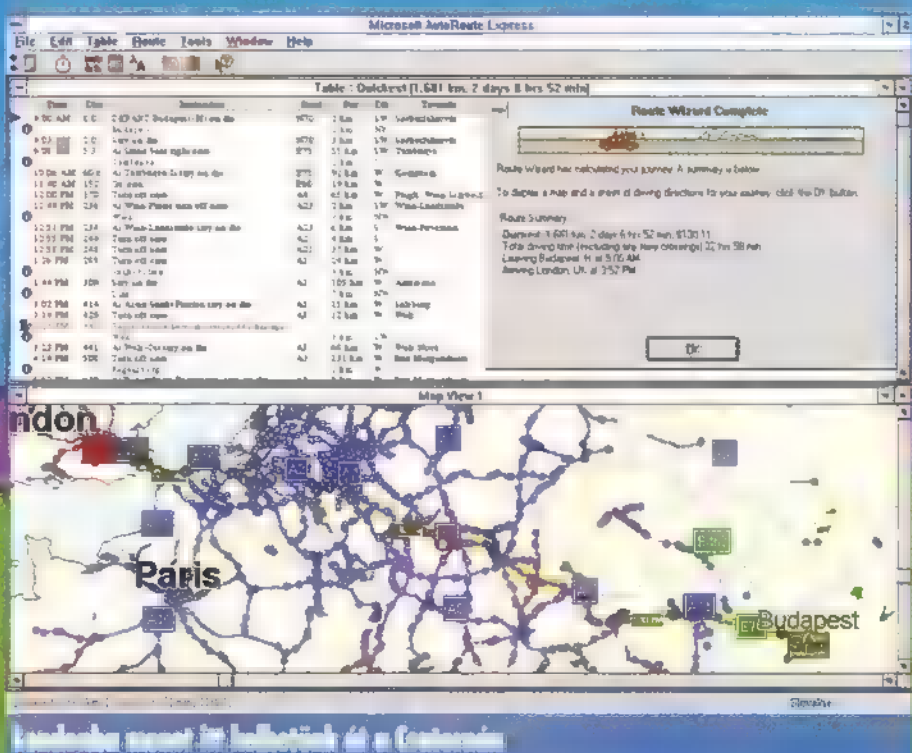


Szombathely, Tatabánya, Esztergom, Pécs, Szolnok, Kecskemét, Szeged, Miskolc, Nyíregyháza vagy Debrecen. A térkép egyébként – legalábbis a tájékoztató szerint – 1995. áprilisában készült, pontosabban akkori állapotokat tükrözi. Így például az M0-ás csak az M7-est és az M5-öst köti össze. Egyébként út-számzások elég vegyesek. Mert amíg Magyarország sztrádáit európai számozással jelöli (E75: M1 és M5, E71: M3 és M7), addig például Ausztriában legtöbb helyen megtartja eredeti jelölést (A1, A2 stb.).

A Microsoft AutoRoute Express elsősorban abban tér el egy „hagyományos” autósatlasztól, hogy tudjuk megadni, mit szeretnénk látni a térképen. Így ki- vagy bekapcsolhatjuk településeket, azok neveit, utakat és neveit, vasútvonalat, vizeket (folyókat, tavakat, tengereket), hegyeket stb., illetve megadhatjuk neki, hogy melyik környékre és milyen részletességgel vagyunk kíváncsiak. Természetesen a program mindent megcsinál, amit kérünk, még akkor is, ha az eredmény gyakorlatilag használhatatlan. Hiszen, ha nagyobb terület – például egy ország – megjelenítését kérjük adatbázisban található valamennyi településnek a települések nevének feltüntetésével, akkor látvány több mint lenyűgöző, viszont semmit lehet látni a sok felirattól. Éppen ezért mi feladatunk, hogy megtaláljuk a beállítást, amelyikre éppen szükségünk van. A másik nagy előnye a „papíralapú térképekkel” szemben, hogy kérésünkre megtervezi az optimális útvonalat is. Hogy éppen mi az optimális, azt megint nekünk kell eldöntenünk, hiszen lehet leggyorsabb, a legrovidebb vagy nyűgeinknek legmegfelelőbb. Ilyen lehet például, hogy utáljuk keresgélni a letérőket, szeretjük az alsóbbrendű utakat és nem akarunk városban (lakott területen) vezetni, ezért ha kell inkább kerülünk, de ugyanazon sztrádán akarunk minél tovább autózni. Ezután még be kell állítanunk saját és kocsink néhány paraméterét (saját: mettől-meddig vagyunk hajlandók kocsiban ülni és nyomni pedált, kocsik: mekkora tank, mennyit fogyaszt stb.), majd ezután a program rövid – maximum egy-két perc – gondolkodás után megmutatja az utat a starttól célig, figyelembe véve a megadottakat és az esetleg bejelölt kitérőket (összesen 25 köztes állomást adhatunk meg). Sőt, nem csak a térképen jelöli be az utunkat, hanem készít egy ún. itiner is, amelyen látható, hogy körülbelül mikor, milyen irányba kell elkanyarodnunk, mi lesz a táblára kiírva, mikor kell tankolnunk és mikor szállást keresnünk. Az úthoz közeli –

hogy milyen közeli, azt megint csak mi mondjuk meg – látnivalókat, érdekességeket is bejelöli. És ezzel még mindig nem merült ki a program tárháza. Ugyanis három többé-kevésbé hasznos információ gyűjteménnyel is megörvendeztetni a felhasználót: nagyobb városok alternatív neveivel, nemzeti autókлубok adataival és „hasznos szavak és kifejezések” gyűjteménnyel. Az alternatív nevek főleg akkor lehetnek érdekesek, ha több országon át autózva akarunk valahova eljutni, hiszen az egyes országokban valószínűleg ott ismert néven írják ki a keresett várost. Hiszen például Prágát felírhatják Praha, Prague, Prag, Praga és Chechskaya Praga (bár ez utóbbit valószínűleg cirill betűkkel) „írasmóddal” is, vagy Koppenhágát sem így fogjuk látni az utak mellett, hanem København, Copenhague-nek, Kopenhagennek vagy Kjobenhavnennek. A nemzeti autókлубok címére és telefonszámára inkább akkor lehet valami gond van, bár legtöbb országban ezek a szervezetek szállást is biztosítanak utazóknak. Ezért, ha valakinek szüksége van rá, megtudhatja, hogy Magyar Autókлуб (MAK) a Rómer Flóris utca 4/a-ban található a 115-2040-es telefonszámon lehet őket felhívni. De ha valaki Ausztria felé veszi az irányt, nem árt ha tudja, hogy Osztrák Autókлуб, vagyis az Österreichischer Automobil-Motorrad-und Touring Club (ismertebb néven, az ÖAMTC) Bécsben, a Schuberting 1-3-ban vagy a 711-990-es számon hívható. Az is hasznos lehet külföldinek, hogy mind a két klub tagja a FIA-nak és az AIT-nak, két nagy nemzetközi csoportosulásnak, hiszen megfelelő igazolókártyákkal kedvezményesen, esetleg ingyen vehet igénybe egyes szolgáltatásokat. A „hasznos szavak és kifejezések” gyűjteményében pedig 10 nyelven (dán, holland, német, francia, olasz stb.) megtalálható, hogy hogyan mondják: „igen”, „nem”, „köszönöm”, „Beszél Ön angolul?”, „Jó reggelt!”, „Jó napot!”, „Jó estét!”, „Szeretnék autót bérelni”, „Tele kérem!”, „Szabad itt parkolni?”, „Vár valakire?”, „Szabad este?” és „Mi a telefonszáma?”. Hogy ez utóbbi háromnak mi köze az autózáshoz, azt nem tudom, de néha valóban hasznos információ lehet.

Giraffe



Mozikészítés otthon

CSENDÜLJENEK A FANFÁROK, ZENGJENEK A KÜRTÖK, PEREGJENEK A DOBOK! ÚJRA ITT VAN MCZEE, A KÉKFEJŰ ÉS ENYHÉN LÖKÖTT FIATALEMBER, AKI ISMÉT ELKALAUZOL MINKET IMAGINOPOLISBA, A KÉPZELETEK VÁROSÁBA. EZÜTTAL VISZONT NEM SZÖVEGET SZERKESZTÜNK, MINT A CREATIVE WRITERBEN, NEM RAJZOLUNK, MINT A FINE ARTISTBAN, HANEM MOZIT, IGAZI MOZIT FOGUNK CSINÁLNI!

A Microsoft tavaly nyáron vette a Softimage nevű animációkészítő software-t és egyben technológiát, aminek végtermékei például a Jim Carrey fémjelezte Maszk megdöbbentő effektusai vagy Spielberg nagy sikert aratott Jurassic Parkjának dinói. Ezt a technológiát építették bele a Microsoft új Home termékébe, a 3D Movie Makerbe. A program nem az Autodesk 3D Studiot vagy a LightWave-et akarja kiszorítani a piacról, hanem a gyerekek kezébe kíván adni egy olyan eszközt, amellyel ugyanolyan egyszerűen és természetesen ké-

már említett professzionális animáció készítővel, ahol csak a képzelet szab határt. Viszont nem is mondhatja el magáról sem a 3D Studio, sem a LightWave, hogy a telepítést követő fél órán belül egy kezdő felhasználó pár perces, látványos zenés, hangos animációt tud készíteni, márpedig a Microsoft 3D Movie Makerrel ez lehetséges.

És akkor essünk gyorsan át a program egyedüli negatívumán, a hardware-éhségén. Futtatásához minimum szükség van egy 486SX/50-es gépre 8 MB RAM-mal és legalább 640x480x256-as felbontást tudó – lehetőleg Local Bus-os vagy PCI-os – SVGA kártyával, 12 MB üres helyre a Winchesteren, egy dupla sebességű CD-ROM olvasóra, egy 8 bites hangkártyára, egérre vagy egyéb mutogató eszközre és Windows 95-re. Tapasztalataim azt mutatják, hogy javasolt a 486DX2/60-as vagy még gyorsabb gép, és 8 MB memóriával a gép „szétszevepli az agyát” (bár tény, hogy tényleg fut), ezért jó ha van 16 mega a gépben és – óh, mily meglepő – a 16 bites hangkártyán sokkal szebben szól mind a program, mind az elkészült film. Az is biztos, hogy a 3D Movie Maker futtatására alkalmas géppel rendelkező szülőknek csak hosszas alkudozás után sikerül majd gépidőt szerezniük.



szítenek el egy rajzfilmet, mint ahogy meghívót csináltak a Creative Writerrel, vagy képeket rajzoltak a Fine Artisttal. És éppen ezért az egyszerűségért és azért, hogy szinte azonnal látható legyen egy-egy művelet eredménye, a 3D Movie Maker előre elkészített és lerenderelt helyszíneken és ugyancsak „félkész” szereplőkkel dolgozik, ellentétben a

A program elindítása után egy pár perces és rendkívül látványos animációban láthatjuk viszont régi ismerőseinket, McZee-t és barátnőjét Melanie-t, akik Imaginopolis filmstúdiójába és mozijába tartanak, illetve induláskor még McZee barátunk magához vesz mindent, ami szerinte hasznunkra lehet majd a „filmgyárban”. Az elején még könnyedén rábólintottam, hogy persze ilyen intrót már láttunk jó néhányat. De később, amikor kiderült, hogy szinte minden menü, átvezető képsor, helykitöltő háttér hasonló minőségű rövidfilm, akkor már egy kicsit érdekesebbé vált a dolog. Némi nyomozás után rájöttem, hogy a menük – legalábbis nagyrésztük – tulajdonképpen interaktív AVI-k, vagyis a

CD-n megtalálható AVI file-ok lejátszása közben egyes részek, objektumok ugyanolyan szerepet töltenek be, mint a már megszokott állóképes menük esetében. Például, amikor Melanie a TV előtt ül a fotelben lábát lóbálva, majd megkérdezi, hogy mit is szeretnénk csinálni – 3D-s logót vagy a filmes technológiák tanulni –, akkor a fölötte levő két monitor valamelyikére kattintva választhatunk, akár aközben is, amikor Melanie éppen magyaráz.

Egy film a 3D Movie Makerrel szinte ugyanúgy készül, mint a valóságban. Először ki kell választanunk egy helyszínt a tucatnyi lehetséges közül, majd megkeresni a megfelelő kamera-beállítást (helyszínenként 5-20 fix beállítás). Ezután kiválogatjuk a szereplőket (a program 14 „élő” szereplőt tartalmaz, de véleményem szerint lesznek kiegészítések, ahogyan például a Creative Writerhez)

az esetleges berendezési tárgyakat (pl.: repülő, UFO, bolygó, koporsó stb.), és elkészítjük a 3D-s vagy a futó feliratokat. A következőkben az egyes szereplőknek kiadjuk a rendezői instrukciókat: mikor, hol jelenjenek meg, mit csináljanak (minden szereplőnek megvan a saját repertoárja), hova menjenek, mikor tűnjenek el a színről stb., illetve ugyanezeket megadjuk az egyes tárgyaknak (forgás, méretváltoztatás).

A végén vagy menet közben az egyes jeleneteket hangosítjuk: kiválasztjuk a zenét a több mint 200 közül, a több mint 300 „gyári” vagy saját digitalizált hangeffektusainkat beillesztjük a megfelelő pontokra, illetve a szereplőket is megszólaltathatjuk. Legvégül megvágjuk az anyagot: az elkészült jeleneteket sorba rakjuk, meghatározzuk az egyes átmenetek mikéntjét (éles vágás, átúsztatás), végül a felesleges részeket kivágjuk.

Magával a filmkészítés mikéntjével azért nem kívánok ennél hosszasan foglalkozni, mert egyrészt erre a program ugyanis megtanítja a rendezőpalántákat, másrészt pedig tényleg körülbelül annyira „bonyolult” a használata, mint például a Fine Artisté volt. Javasolom, hogy ha a kedves szülő elakad valahol, kérdezze meg nyugodtan csemetéjét, ő tudni fogja a választ.

Szintén inkább a szülőnek lesz szüksége arra, hogy ötletet adjon valaki ahhoz, miről is szóljon a film. Nekik segítség a Talent Book, amelyben különböző szinopszisokat találhatunk. Az egyetlen probléma, hogy a könyv, McZee jóvoltából, kicsit széteset és a mi feladatunk, hogy a stúdióban barangolva megkeressük a lapjait a különböző tárgyak mögött. De ha még ehhez is lusták vagyunk, akkor az Idea Roomban egy „félkarú rablón” sorsolhatunk magunknak helyszíneket, szereplőket, zenét és ebből az egyvelegből azután „kigyúrhatjuk” saját alkotásunkat.

En itt be is fejezném, mert vár már a 21st Century Giraffe stábja, és ha nálunk nem is kerül annyiba egy-egy leállítás, mint például a Waterworldnél, akkor sem szeretném hosszasan várakoztatni őket.

THE (HAPPY) END

Directed by: Giraffe



DEMOZÓNA

PREMIER

GONDOLOM ÉSZREVETTÉTEL, HOGY AZ ELŐZŐ DEMOZÓNA EGY KICSIT KÖNYVEDEBB TÉMÁVAL FOGLALKOZOTT. EZ SZERINTEM NEM IS ÁRNYECS, MIVEL SOKAN VANNAK, AKIK AZ EFFÉLE INFORMÁCIÓKHOZ NEM KÖNNYEN JUTNAN HOZZÁ, ÉS SZÍVESEN OLVASNAK RÓLA RÉSZLETESEBBEN IS. VALÓSZÍNŰLEG MÉG LESZ SZÓ PARTTYRÓL, HA VAN VALAMI JELENTŐSEBB ESTŐRŐL, AKKOR MEG FOGUNK EMLÍTEK, DE MOST EGY KICSIT KOMOLYABB TÉMÁT VESZÜNK ELŐ.

Nem kell várni a következő számmáig, most az elmúlt évek (kb. az utóhátról) magyar alkotásait vesszük szemügyre. Erre azért volt ilyen egyszerűen: az elmúlt évekkel igazán még senki sem foglalkozott, pedig széles e hazában elég sok jó alkotó születik, amelyek ugyan lehetnek nem igazán ismertek, de azért vannak a versenyben hiszen alkotók a hazai scene-ben és általában a nemzetközi eseményeken is.

Ha, akkor egy kicsit a múltat is felidézhetjük a TI (Team Sinter Inc.) A csapat ekkor még a PC-s társulat (úgynevezett ez időben még a "Pepi" PC-s szekciója sem alakult meg), és első demójuk a Monolith akkoriban nem volt egy rossz dolog. Utánuk következett a "Pepi" PC-s szekció is megtartotta a "Pepi" Amigán megszokott stílusát. A Ray of Hope az amigás verzió az utolsó és az első "Pepi" produkciójuk a "Pepi". Az ezt követő "Pepi" "Pepi" már az "M12" stílust (a "Pepi" stílus) követi.

Az "M12" csapatok között van egy "M12" csapat (később "M12" is). Az "M12" csapat tagjai ugyan vannak, de nincs sok közös produkciójuk. A viszonylag nem túl régen alakult "M12" csapat (amely jelenleg is működik) viszont egy aktívan szállt be a scene-be, amit jól látunk, hogy

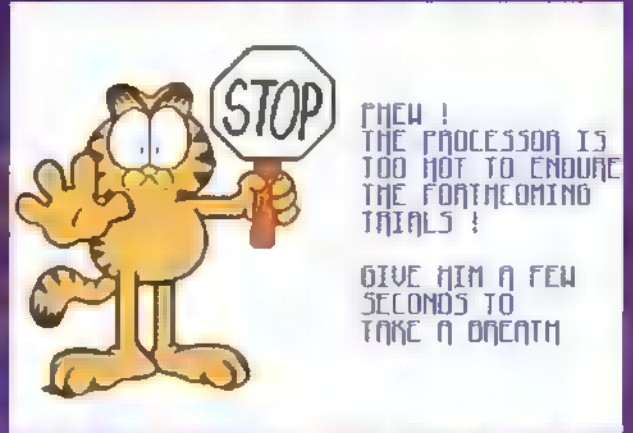


...nem ... ki ... valami ... (The ... Intrace) ... közé ... kiemelkedő ... is. ... (The ... Intrace) ... Remal, ... Biohazard. ... azért nem írom ...

Demozóna

... Ha ... csapat nem ... a ... az nem ... hogy nem találtuk említésre méltónak, hanem ... és ... egyszerű, akut ... lehet szó! Az említett ... a ... nem ide ... a ... sem ... Gang és az ... egy ... (Terror News); utóbbi ... diskmag-szerkesztésen ... évente ... is ... 1994-ben ... a Hammeringen, és azóta is viselheti ... címét. (A félreértések elkerülése érdekében ... a ... nemzetközi ... a ... lakozó ... írja a ...

tett lehetővé. ... az eredeti ötletek közé ... az egész ... átszűrő, ... felirat, amely ugyan ... is használt ... ez a rutin ... sem von ... nézve ez sem



... és az ember ... a ... buzerálás ... A továbbiakban kellemes ... tesz ... akinek van ... és ... vagy 1 ... vagy ... itt van a tényleg színvonal, nem feltétlenül design ... nem túl rossz ... sokunk ... által a ... tartott ... grafikus, ... stílusa ... már nem túl változatos. A zene illik a ... de ... az ismétlődése ... egy ...

Sid ... A demo ... két részre ... van osztva, a beszcrollozó feliratok ... a háttérzín inverzében jelennek meg. Az ... és ... egy igen szépen kivitelezett SHOW ... zoomol ...

Még ... a ... (feljön a ... a ... nem ... de az olvasó kedvéért nem

tesszük. ... szempontjából ... durranás, de az összes ... rendkívül ... és ami ... ekkor is ... DX 40-en ... Pédál ... elnevezésű ... eddig Amigán ... Bay of Hope ... szintén ... ez a ... egyszerű memóriapakolás ... fokozza a szűrke- ... hatását) ... vegyítve, ...

... technikai ... de mivel a ... az ... következnek. (Még ... hogy most decem- ... is lezajlott ... party ... kább nem írok, ... itt nem illik csúnya és ...

... & ...



VESA Programozás

Múltkor megismerkedtünk a VESA koncepciójával és kialakulásával, és vázlatosan áttekintettük a funkciókat is. Itt az ideje, hogy részletesen is elmélyedjünk bennük, megnézzük, hogyan működnek a gyakorlatban.

A programpéldák bemutatásához Borland Pascalt fogunk használni, de a sorozat végétével a forráslisták elérhetők lesznek C-ben is, például a CD-X-en keresztül. A kedves olvasórl feltételezzük, hogy rendelkezik alapfokú Pascal ismeretekkel, de akinek a megértéssel gondjai támadnának, az küldje el kérdését a BBS-en, TRF majd továbbítja. Egy nagyon fontos kikötés még az elején: a programok futtatásából

eredő esetleges károkról (égnék állt hajzat, a közeli bank kifosztása gyorsabb-nagyobb-jobb PC vásárlása céljából, és más egyebek) semmiféle felelősséget nem vállalunk!

Akkor lássuk a funkciókat!

00h - Get SuperVGA Information

Hívási paraméterek:

AH = 4Fh

AL = 00h

ES:DI mutasson legalább 512 byte-os memóriaterületre

```

unit VESAProg;
(ezeket célszerű így hagyni)
($A+,B+,E-,F+,G-,L+,N-,O+)
($V-,X+,P-,T-,Y+,W-,K+)

{a programok belövéséhez definiáljuk a DEBUG kapcsolót, a
végleges változathoz pedig hagyjuk el !}

($IFDEF DEBUG)
($D+,I+,R+,S+,Q+)
($ELSE)
($D-,I-,R-,S-,Q-)
($ENDIF)

interface

type
  TVESAInfo = record
    Signature : array [0..3] of Char;
    VESAVersion : Word;
    OEMName : PChar;
    Capabilities : LongInt;
    VESAModeList : Pointer;
  (V1.2+)
    VESAMem,
  (V2.0+)
    OEMVersion : Word;
    VendorName,
    ProductName,
    ProductVersion: PChar;
    Reserved : array [0..221] of Byte;
    Scratch : array [0..255] of Byte;
  end; { TVESAInfo }

const
  VESAInfoSize = SizeOf(TVESAINfo);

var
  VESAInfo : TVESAInfo;
  VESAInstalled : Boolean;

implementation

DOS;

procedure VESASearch;
var
  regs : Registers;
begin
  FillChar(VESAInfo, VESAInfoSize, #0);
  with regs do
  begin
    AX := $4F00;
    ES := Seg(VESAInfo);
    DI := OfS(VESAInfo);
    Intra(SIO, regs);

    {itt ellenőrizni kellene az AL=$4F feltételt, de némely
    régi emulátor nem adta vissza ezt az értéket!}

    with VesaInfo do
    begin
      VESAInstalled := (Signature='VESA');
      if VesaInstalled then
      begin
        if Lo(VESAVersion) >= 10 then
        begin
          VESAVersion := Word(Lo(VESAVersion) div 10)
            + Hi(VESAVersion) * 256;
        end; {if}
      end; {if}
    end; {with}
  end; {with}
end; {VESASearch}

begin
  VESASearch; {induláskor azonnal keressük a VESA-t}
end. {VESAProg}

program VESAI;
($A+,B+,E-,F+,G-,L+,N-,O+)
($V-,X+,P-,T-,Y+,W-,K+)

($IFDEF DEBUG)
($D+,I+,R+,S+,Q+)
($ELSE)
($D-,I-,R-,S-,Q-)
($ENDIF)

{SENDIF}
uses VESAProg, CRT;

function HexaStr (Number, Digit: Word; S: PChar) : PChar;
const
  Nums : array [0..15] of Char = '0123456789ABCDEF';
begin
  S[Digit] := #0; {lezárjuk a változót}
  repeat
    Dec(Digit);
    S[Digit] := Nums[Number mod 16];
    Number := Number div 16;
  until Digit = 0;
  HexaStr := S;
end; { HexaStr }

procedure Modelist;
type
  PWord = ^Word;
var
  ModePtr : PWord;
  ModeNum,
  OldNum : Word;
  TMP : array [0..4] of Char;
  Over : Boolean;
begin
  NormVideo;
  WriteLn('13*10^A lehetséges üzemmódok listája:');
  HighVideo;
  ModePtr := VESAInfo.VESAModeList;

  OldNum := $FFFF; {ha üres a lista, ez majd leállítja!}
  Over := False;
  repeat
    ModeNum := ModePtr^;
    Inc(ModePtr, 2); {ugrás a következő mode numberre}
    Over := (ModeNum = $FFFF); {az S3-asok 300-as módjait}
    {sajnos így nem lehet megtalálni!}

    {baj van ha megegyezik az előzővel vagy a következővel}
    Over := (ModeNum = OldNum) or (ModeNum = ModePtr^);

    {4 karakteres hexa formában kiírjuk}
    if NOT Over then
    begin
      Write(' ', HexaStr(ModeNum, 4, TMP), ' ');
      OldNum := ModeNum;
    end; {if}
  until Over;
  WriteLn;
end; {Modelist}

begin
  TextMode(CO80);
  ClrScr;
  Write('VESA BIOS bővítés ');
  HighVideo;
  if VESAInstalled then
  begin
    with VesaInfo do
    begin
      WriteLn('van!');

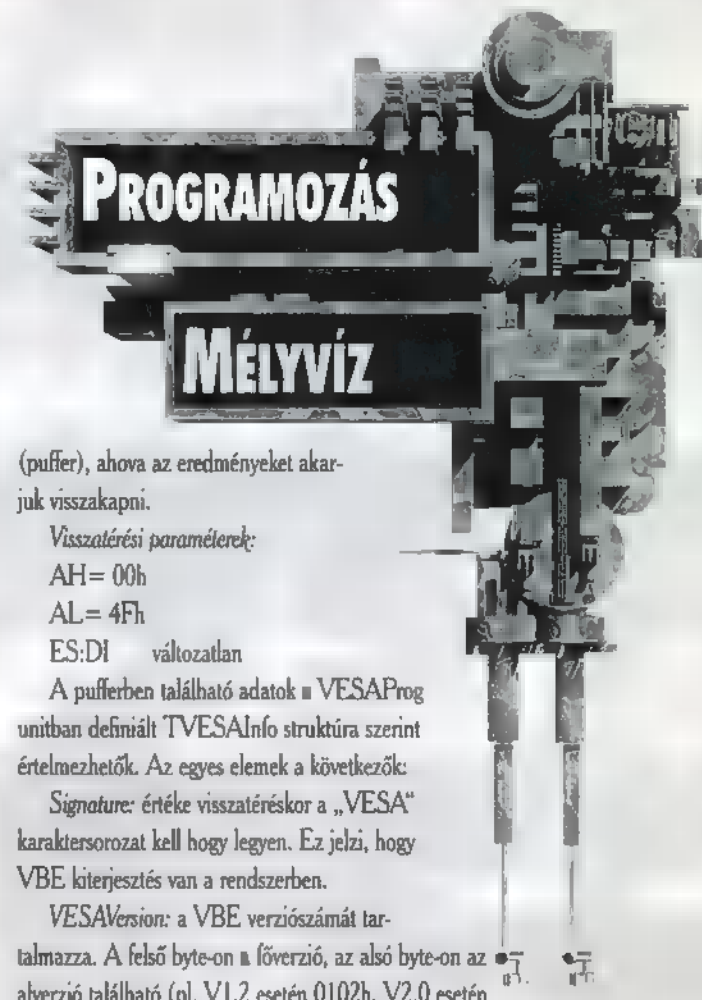
      NormVideo;
      Write('Verzió: ');
      HighVideo;
      WriteLn(Hi(VESAVersion), '.', Lo(VESAVersion));

      NormVideo;
      Write('A gyártó azonosítója: ');
      HighVideo;
      WriteLn(OEMName);

      {ha az azonosító '761295520' akkor a VBE-t (s
      valószínűleg a kártyát is) az ATI Technologies cég
      készítette!}

      Modelist;
    end; {with}
  end; {if}
  else begin
    WriteLn('nincs!');
  end; {else}
end. {VESAI}

```



(puffer), ahova az eredményeket akarjuk visszakapni.

Visszatérési paraméterek:

AH = 00h

AL = 4Fh

ES:DI változatlan

A pufferben található adatok a VESAProg unitban definiált TVESAInfo struktúra szerint értelmezhetők. Az egyes elemek a következők:

Signature: értéke visszatéréskor a „VESA” karaktersorozat kell hogy legyen. Ez jelzi, hogy VBE kiterjesztés van a rendszerben.

VESAVersion: a VBE verziószámát tartalmazza. A felső byte-on a főverzió, az alsó byte-on az alverzió található (pl. V1.2 esetén 0102h, V2.0 esetén 0200h)

OEMName: egy szegmens-offset párból álló cím, ami egy ASCIIZ (azaz 00h byte-tal végződő) stringre mutat. Szerencsés esetben ez a szöveg jól útbaigazít a kártya kiletét illetően.

Capabilities: egy 32 bites „lérkép”, amelyben egyes bitek bizonyos képességek meglétét vagy hiányát jelzik.

0. bit 0 = DAC fixen 6 bites, 1 = a DAC programozható magasabb bitszámra is,

1-31. bit nem használt

VESAModeList: ismét egy szegmens-offset cím, ami a VBE és a kártya által támogatott üzemmódok listájára mutat. A lista 16 bites (Word) értékekből áll, és egy 0FFFFh (65535) értékű elemmel van lezárva. Ezek az üzemmódok feltétlenül használhatók is, mivel a hardware (DAC, memória) korlátozhatja a felbontást és a színek számát. Ahhoz hogy az „élő” üzemmódok listáját is megkapjuk, végig kell mennünk ezen a listán, és a VBE 01h-es (Return SuperVGA Mode Information) funkciójával meg kell kérdeznünk a grafikus alrendszer, hogy mit szólna ehhez az üzemmódhoz.

VESAMem: az 1.2-es verziónál vezették be. A kártyán levő memória méretét jelzi 64 KB-os egységekben.

Problémák:

- egyes TSR megoldások (főleg Tseng Labs. félék) megkövetelik, hogy híváskor a struktúra nullákkal legyen feltöltve, egyébként bele sem írnak.

- régi megvalósítások visszatéréskor az AL-t is kinullázták (mert a BIOS hívásoknál ez is jelezheti a sikeres végrehajtást).

- a verzió alsó fele el van rontva (lásd VESAPROG.PAS).

- OEMName a ATI cég esetében mindig egy számsorozat (lásd VESA1.PAS).

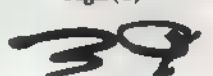
- OEMName esetenként hülyeségeket takar, mert a BIOS-okat az egyforma video áramköröket használó kártyagyártók adják-veszik egymás között, de a karbantartásáról, átalakításáról már nem gondoskodnak. Így fordulhatott elő egy S3 86C91 I-es chippel szerelt kártyánál, hogy a VESA ettől jócskán eltérő tulajdonságú 86C801/805 típusnak mondta magát. A Trident chipsettel készült kártyák pedig mindig a „Trident Microsystems” vagy valami hasonló dumával jelentkeznek, pedig nem lenne baj, ha meg tudnánk különböztetni egy 8800CS-t egy 9440DG-től.

- az üzemmódok listája esetenként nincs lezárva, vagy a lezáró 0FFFFh után is folytatódik (pl. némelyik S3-as kártyánál).

- nem hétszentség, hogy az üzemmódok mind 0100h felett vannak, mert a 6Ah-n kívül szerepelhetnek még a listában gyártóspecifikus üzemmódok is, sőt van olyan buzgómócsing emulátor, amelyik a szabványos VGA felbontásokat is beveszi a listába (00h-tól 13h-ig).

A VESA1 program nem csinál egyebet, mint megnézi hogy van-e VESA és ha van, akkor kilistázza a lehetséges üzemmódokat.

A következő részben meg is vizsgáljuk ezeket a lehetséges üzemmódokat és kivesézzük őket.

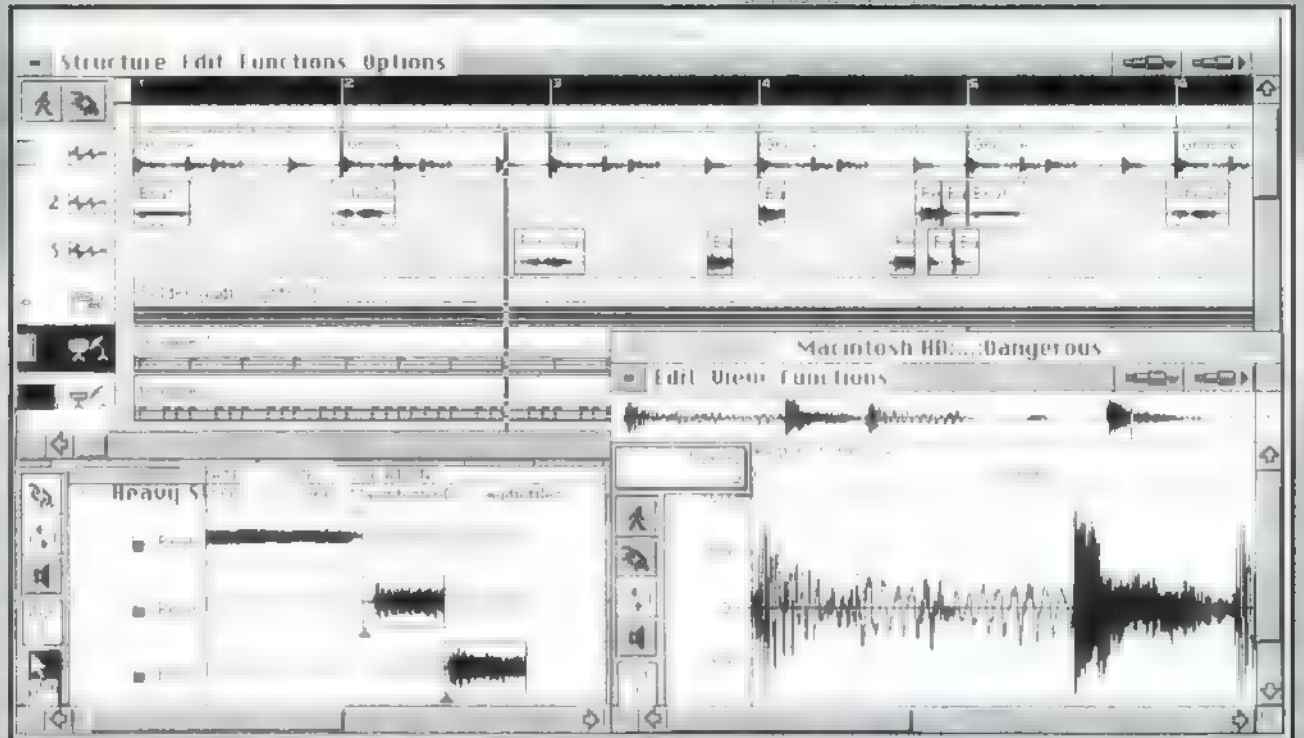


HARDWARE

MÉLYVÍZ

MEG KELL HOGY MONDJAM, HELYZET ELŐTT ÁLLOK. KÉT OKBÓL IS. EGYRÉSZE KÖMPEX, TÖBB-PROGRAMRÓL KELL ÍRNIOM, AMELYNEK KÉZIKÖNYVE 400 OLDALAS TERJEDELME. HA TEGYÜK FEL – SOKKAL SZORGALMAKÉNT LENNÉK ÉS SEM TUDNÉK TISZTA LELKIISMERETTEL NYILATKOZNI A PROGRAM ELŐNYEIRE ÉS VONATKOZÓAN, MÁSFELŐL ALKALMÍK MEG ELÉG IDEJE ANHOZ, HOGY TUDHASSAM, MENNYIVEL JOBB VÉLET TÖBBINÉL.

EMAGIC NOTATOROK



Azt nem mondom, hogy így könnyű zenét szerkeszteni, az Emagicra talán jobban megismerem...

NOTATOR LOGIC

Wint tudjuk, nem feltétlenül a legcsicsásabb program a legmegfelelőbb. A zeneszerzés segédeszközének, a sequencer programnak sokféleképpen kell alkalmazkodnia a felhasználóhoz, általában a zenészhez. A zenész ugyanis alapvetően kényelmes típus, szereti, ha minden a keze alatt van, ugyanakkor nehezen tűri, ha avatatlanok, esetleg hozzá nem értőnek nézik.

Azt hiszem, a Cubase újabb verziói mellett a Notator Logic méltó versenytársnak bizonyul.

Tudni kell, hogy a Notator Logic megjelenéséig a sequencer felhasználókat két nagyobb csoportra oszthattuk: az egyik a Cubase-re bízta és továbbra is bízza magát, a másik pedig a Notator-t, esetleg annak elődjét, a Creator-t használja. A két program eltérő szerkezeti felépítésének köszönhetően hozta létre két tábor. Mindenki saját módszerére esküszik, ami ugyan érthető, mert a zeneszerzés folyamata megszokások alapján alakul ki, nekem mégis az a tapasztalatom, hogy amíg a Notatorok felhasználóit rá lehetett venni a Cubase használatára, addig a Cubase rajongók elég kis hányada bonyolódna bele a régi Notatorok hagyományörző vi-

lágába. (A hagyományörzést azért emlitem, mert annak idején az első sequencer programok működtek hasonló, úgynevezett Pattern Recording elven.) Az ok egyébként teljesen nyilvánvaló, a felhasználóbarátságra és grafikus megjelenítésre vezethető vissza. Mindez azonban olyanformán fejlődött, hogy a lehetőségek az emberközelibbé válás alatt nemcsak csökkentek, hanem folyamatosan bővülnek.

Az Emagic átlátta a helyzetet, és az új Notator verziókat már fejlett, grafikus arculatúra tervezte. Az eredmény pedig igencsak elismerésre méltó. Amellett, hogy olyan dolgokat tud, amiket még jómagamnak sem sikerült teljesen tisztázni, a program nagyon jól, könnyedén használható. Ez első hallásra ellentmondásosnak tűnhet, mégis így van, az alapfunkciók segítségével már nekiláthatunk a munkának, a részfunkciók, egyes speciális lehetőségek pedig használat közben bontakozhatnak ki. A Notator Logic is azon programok egyike, melyet az ember nem könyvből tanul meg.

Az alapkép szinte teljesen megegyezik a Cubase Arrange képevel, a szerkesztési képek mutatnak lényeges különbséget, legfeljebb a funkciókat itt másképp nevezték el. Ugyanúgy ceruza, radír, olló, ragasztó teszi látványossá és könnyedebbé a munkát, egészrel szinte pillanatok alatt felismerhetetlenségig átalakítható a felvett hanganyag.

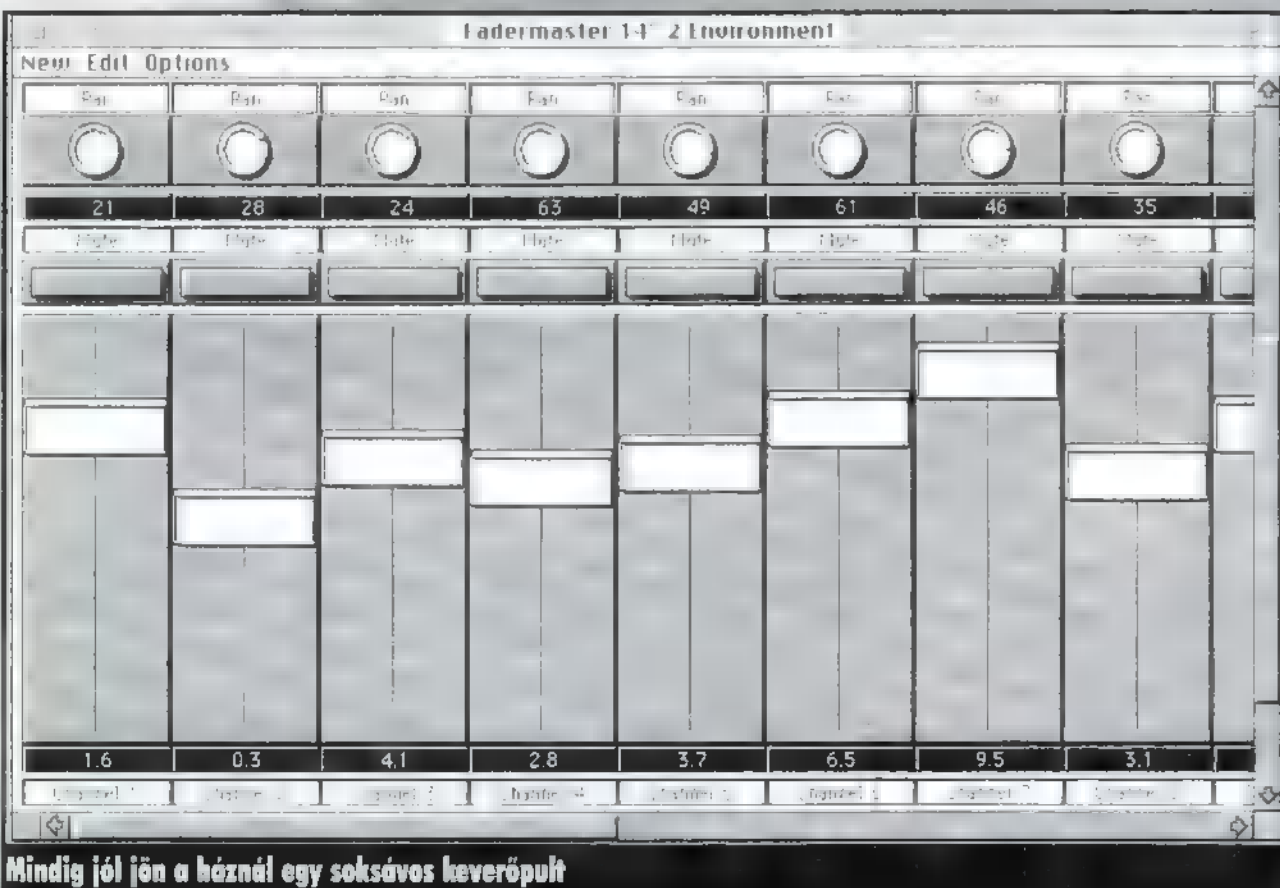
Jelentősen bővült a szolgáltatások köre: a kottázásra nagy hangsúlyt fektettek, bekerült egy arpeggiátor, valamint helyet kapott egy programon belüli MIDI patchbay is. Ez azonban korántsem minden, bár a lehetőségek egy része szükséges legalább határát sem éri el, jólesően vehetjük tudomásul, hogy egy igen komolyan felépített rendszer van a kezünk alatt. Ha azonban a MIDI-s lehetőségeken felüli megoldásokról álmodozunk, jöhet a Logic Audio.

NOTATOR LOGIC

Ez a verzió előzőnek megfelelő MIDI sequencer, kottaszerkesztő stb. program, kibővítve audio sávok felvételének és szerkesztésének lehetőségével. A MIDI-s szintű sávok mellett (s azokkal szinkronban), CD minőségben rögzíthetünk audio anyagot, azt utólag vágathatjuk, alakíthatjuk MIDI-s sávokhoz hasonló eszközökkel és könnyedséggel. 16 audio sáv visszajátszására van lehetőség, de végtelen számú virtuális audio sáv és real-time szerkesztési lehetőség áll rendelkezésre, hangerő, panoráma és equalizer alkotja az automatizált keverőfunkció alapszolgáltatásait. A felvett hanganyag alapján kvantálási (pontositási) minta készíthető. A hangmintákat alapvetően befolyásoló szerkesztési funkciók közül ime néhány: Normalize, Change Gain, Fade In/Out, Silence, Invert, Reverse, Trim. Mindez valós időben, a lejátszás megszakítása nélkül. Nem semmi!

Nem kevés tudásra és tapasztalatra volt szükség e programok megírásához, de azért lehetnek ennyire jól szervezettek, mondhatni profik, mivel több lépcsőn át jutottak el erre a szintre. Az egyes szinteken (Creator, Notator, majd Notator Logic) sokan leragadtak, mivel a lényeges dolgok már ott is megvoltak. Azonban az otthoni stúdiók gépparkjai és lehetőségei is egyre nőnek, ennek megfelelően a kiszolgáló programnak is lépést kell tartania a növekvő igényekkel.

Krix-krix



Mindig jól jön a háznál egy soksávú keverőpult

MEGJELENT A



MINDENT ELSÖPRŐ, DECEMBERI SZÁMA!

KARÁCSONYI JÁTÉKDEMÓDÖMPING A CD-X N°3-ON.

ABUSE, ACTION SOCCER, ARCADE AMERICA, BATTLE BEAST, BERMUDA,
BUD TUCKER, CAESAR 2, CAPITALISM, COUNTDOWN, CYBERMAGE,
DESTRUCTION DERBY, ENDORFUN, FATAL RACING, FIFA'96, MACHINES,
MORTAL KOMBAT 3, MEGAMAN X, REBEL ASSAULT 2, SCREAMER, SILENT
HUNTER, SU27 DOS ÉS WINDOWS, THUNDERHAWK, TIMEGATE, TRANSPORT
TYCOON DELUXE, WING COMMANDER 4, WORMS, ZOOB

SHAREWARE JÁTÉKOK (JAZZ JACKRABBIT XMAS, PORTS OF CALL,
FLYING TIGER, LOCOMOTION PANIC), SHAREWARE FELHASZNÁLÓI PROG-
RAMOK (TÖMÖRÍTŐK, VÍRUSIRTÓK, SZÖVEGSZERKESZTŐK, TERMINATE 3
ÉS KIEGÉSZÍTŐK, VESA DRIVEREK)

WIN95 PROGRAMOK, MICROSOFT MULTIMÉDIA KATALÓGUS,
CORELDRAVI 6 MŰKÖDŐ DEMÓ

A PC-X DEMOPÁLYÁZATÁNAK DEMÓI, INTROI ÉS ZENÉI

LEVELEZÉSI ROVAT

ARÉNA

ÜDVÖZÖL MINDENKIT A LEVELEZÉSI ROVAT ALKALMÁBÓL VLADYIMÍR LEVROV, ALIAS NEWLAND. (NÉHÁNYAN AZT ÍRTÁTOK, T SOK ■ ZÁRÓJELBE TETT SZÖVEG: „... KEZDEM FELVENNI A PC-X (IX) STÍLUST: 1 CM SZÖVEG, 10 CM ZÁRÓJEL, 1 CM SZÖVEG, 9 M ZÁRÓJEL...”

■ kijelentem mindenki előtt, hogy ez nem igaz (bár lehetne). Láttatok ti valaha is ilyet a Pc-X-ben: 1cmszöveg(((((((O))))))?) Hát biztos nem {a 10 cm zárójel persze hosszabb, de rondán néz ki, így rövidebbre hagytam. No, befejezem az élcéldést, és komolyságot erőltetek magamra. Megfigyeltem, hogy a Pc-X-szel mindig egyidőben jelenik meg a levelezési rovatom is. Furcsa egybeesés. De most már jöjjön a csalogató!

Hírnév! Képzelték, kezd híressé válni az Aréna. Már az irodalom órákra is be-be jut néhány kószáló példány, és ha nem koppan nagyot, és nem hallgat el, akkor felejtethetetlen izgalmat nyújt. Remélem hamarosan kötelező tananyag lesz belőle. Abszolút XX. századi, és annyira friss, hogy az újabb részeit még csak most tervezgetik, magyarul abszolút UPTO-DATE. Mindez nem ígéret, itt ■ bizonyíték Syrowtól (aki nem Gyrow, hanem Syrow... bocs én gépeltem el):

„Ősz van! Hullanak a Lev Elek, ■ ilyenkor már Rumcájsz is behúzódott az odájába, csak az a két imperialista vadbarom szaladgál. A rühes Tom és a hormonzavaros Jerry. Ezt a levelet épp irodalom órán fogalmazom. Kosztolányit vesszük, de azt hiszem ■ Julius Meinben pár forinttal olcsóbb. A helyzet odáig fajult, hogy alapítók egy bolhacirkuszt. Már jelentkezett egy antisztereotikus vadászcsgiga, de a nyuszi hamarabb ért ide, hisz neki cinkből van a feje, és így 10x tovább tartja a markát márkát markolni. A könnyed szó-játék után elemzést adok iskolánk életéről. A sztori ott kezdődött, hogy Nyilas Misi makkot lopott (Hm? – Newland). Kivégezték. Csak Makk Marci nem siratta. Mint utólag kiderítettem Maci Laci nem más, mint Scatman John. Jól ál-cázza magát. Nevet kéne' változtassatok. Mennyivel jobban hangzik a Joe's Prime Gang, azaz JPG, mint a Purnyadt Cincogó Xilofon? (Öhm? – Newland) Továbbá, legyen béke, unió, muníció, náció, kapituláció, agitáció, manipuláció és ciao-ci(a)o. Nem kell egy monitor sem! Még a Tanácsközlársaság idején úszkált a Dunán egy monitor! (...) Elhatároztam, hogy állandó résztvevője leszek ■ Arénának. Mellek-lek nektek egy kombinációs Lottó szelvényt. Légyszi' adjátok fel, és juttassátok vissza az ellenőrzőszelvényt. Előre is köszönöm. Annyit megígérhetek, hogy ha nyerek, akkor felezünk az előfizetési díjon. (...)

Mindhalálig Bit-les (ejtsd: bitlsz). Syrow. A nevem és ■ címem közléséhez ■ járulok hozzá.”

Gazdagság! Igen, ilyen kombinációs szelvényvel már jó esélyed van ■ nyeresésre. Am sajnós a lottószelvényed 50050 forintnyi kombinációt tartalmaz, így most nem futotta a szerény tiszteletdíjamból. Apropos Purnyadt?! Mi a tőröt jelent? Mellesleg, Scatman John, úgy hallottam, személyesen Misi Mókus, de lehet, hogy én tévedek.

ARÉNA

Művészet! Avagy: hogyan szerethet egy (többek között) zenerajongó (többek között) számítástechnikai szaklapot? (Többek között.)

„Elmélkedések egy üveg mellett, mely nem üres.

Éljen! A nyolcadik üzletben végre kaptam ötteres kábelt. Mondjuk ■ az igazi, mert négy ér és árnyék, de hát jobb híján ez is megfelel. De az üzlet kiborított. Voltam ■ Sugárban: mindenféle kacat-vacak, csupa tükör; ilyen meg még ilyenebb, csinos, patent, tiszta(kosz) eladólányok stb. (a többire is vonatkozik).

– 5, ■ ötteres kábel van? /– Nincs. /– Hmm... milyen van? /– 4, 16, 32 eresek. Helyszínaváltás. Üllői út nagyon-sok. De tényleg. Üzlet: söpörve úgy két napja volt, blankolt kábelek végei szanaszét, lakberendező, dekorátor évek óta nem járhatott az üzlet 500 méteres körzetében. De nem tudtam volna olyan dolgot kérni, amit ne tudott volna adni az a mogorva 40-es nő, ■ biztos. Nos, hát, éppen hazafelé tartottam a kábeldobommal, rajt' 72 méter 5(!) eres kábellel. Gondolhatod, vigyáztam rá, mint szemem fényére. Menet közben elgondoltam, mily nagyszabásúan fogom bevezetni a kaputelecsit: telek négy saroka, központi részen egy jól kiforrott gordiuszi csomóval, meg ehhez hasonlók. Majd gondoltam egyet és ■ Szarvascsárda téren bekiabáltam az újságosbódéba: – Az összes számítógépes lapot vagy életem. Az a buta meg komolyan vette és kikapolt mindent: (1. perc) PC GURU, PC/Mac World, (2. perc) Komputertechnika, (3. perc) 576 Kbyte, (4. perc) Alaplap, majd nagy kutatás, idegborzolás, sorgyűjtés után az 5. percben fellette a pontot az i-re: Pc-X. Ha már így kikészített mindent (Chip nem volt), hát akkor el is viszem őket (na nem mindet, a Pc-X itt marad, he-he) (hülye, nem kapsz egy deka zsetont sem). Nos, így felszerelkezve a kultúrával, beültünk arra a helyre, ahol a kultúrát lehet olvasni, egy szórakozóhelyre (kocsma). S miután a lány bejelentette, hogy ő inkább hazamegy, ha mi ezeket ■ sz...okat akarjuk ■ ■ sz.r helyen olvasni. Na ezért ■ cím... Nekijállunk. Nekem egy olyan újság jutott, aminek ■ első oldalain mindenféle felirat volt, ilyenek, hogy aszondja: Gameport, meg Demopályázat és még ehhez hasonlók. Glutty. Így hát elkezdtem lapozgatni. A hölgy ■ nyert, tudhatná, olvasni otthon szoktam.

– Mennyi érdekes és fontos dolog jelenik meg manapság. Nocsak Rednex. Glutty. Meg játékok, kaland, kaland, furikázgatás; igen, Chaos úrnak igazat kell adnom, ■ valóban hallelujja. Kaland, kaland, meg még, és újra, és újra, szinte már a kurzor billentyűket keresi az ujjam. Glutty. Mozi, zene. AC/DC, yeah... Glutty. Bowie, yeah... Glutty, Satriani, yeah... Glutty. Ritchie bátyó, yeah... Glutty. Ki ez a bombázó itten? Mindig mondtam: ■ ír nők gyönyörűek, Glutty és ■ a másik Mari Kuri – nem valami orvos volt, biológus? Na mindegy, a fő az, hogy azonkívül, hogy az „eszemet veszem” miatta, még énekelni is tud, Glutty. Lapozzunk. Mi ez, Glutty? Ki ez, Glutty? Új fejezet az életben, legalábbis bekezdés.

Ez egy számítógépes magazin? Igen! Ez pedig itt Bon Scott? Igen. Hát akkor Glutty, glutty, glutty. Glutty. Glutty. Glutty.

Mondhatom, ezen az estén, úgy 100%-kal növekedett a közérzetünk emiatt a kép miatt. Glutty. Most már akár üres lapokkal is megjelenhet az újság, akkor is megveszem, az egyszer má' biztos. Wild Wild Life. Glutty.”

És a levél befejezése még csak most jön, ■ irodalom órai zug Pc-X olvasók kedvéért. Igenis szeretnék bekerülni ■ irodalom NAGYJAI közé, legalábbis ami ■ idézettséget illeti. A hardware játékra ■ válasz, ■ csipkeborzossós, talán segít:

„Egyszer nemrégiben, amikor sétálni jártam, egy ösvény közelében, kis bokrot találtam,

ott, hol egy kedves csermely csobogott. Csengő zenével telítve a helyt hol álltam, ott, hol ■ rét madárdaltól zúgott.

S mivel kedvem lelém benne, leheveredtem, ■ bokrocška mellé, melyet éppen most leltem, ott, hol a gondom s bajom elhagyott. Így tiszta fejjel, de üres aggyal, hevertem. Megtévén azt, mit kedvemből telvén tehettem ott, hol az együgyűség megfogott.

Leszeltem egy kis ágat, a bokorról, mit találtam, Megteltem ■ tettel, amit amúgy, nagyon utáltam, pusztítottam ■ drága környezetem de így egy csipkebokor vesszőt nyertem ott, hol egy kedves csermely csobogott.

Köszönöm, a remélhetőleg valóban elolvasott válaszaimra a temérdek zsetont, már szerelem is egy „kisteherautót” (kb. 6 és 1/2 tonna teherbírású), remélem elég lesz, ha nem, akkor kétszer fordulok. Ezért is kérném, ha ■ zsetonok és a CD-k összűlya meghaladja a hat tonnát, akkor két részletben küldjétek, köszönöm előre is. Maradok tisztelettel: N. István.”

Huh, ez megható volt. Köszönöm. Bár az egész elején említettem, hogy ez még csak a csalogató rész, de már jócskán belemelegedtem. Hiába, elkelve az a plusz egy (két) oldal Levrovnak. Szép álmok! Természetesen, ha lenne több művészi alkotás, akkor biztosan kiharcolnám. Bár igazából nem tudom, mit panaszkodom, mert végül is jön mindig valami.

Például most ifj. V. László levelét szúrtam ki, ami ugyan szintén a hardware depónak jött. (Lehet, hogy profilt kellene váltak?) A kérdés pedig a Win95 RAM és egyéb szükségleteivel volt kapcsolatos:

„Először is, úgy tudom, hogy ezek hardware kérdések, és ha jól hallottam a Win95 pedig software.

Ha ■ sok dicséret után mégis úgy döntünk, hogy Win95-öt akarunk használni, és nincs duál szextiumunk (P6) 500Mega RAM és 100Giga winyónk, akkor már most hagyjunk fel azon balga ötletünkkel, hogy Windowst telepítünk. De ha valaki nem hallgat a bölcs tanácsra, akkor tegye a következőket: a sikeres bankrablás után menjünk el ■ KGST piacra, vegyünk egy revolvert, golyószórót és egy harcocsit. Mindehhez vegyünk éleslőszert, valamint vagy 10 kg plasztik robbanóanyagot detonátorral. Ezután kössünk el egy teletöltött tartálykocsit a Moltól, s irány haza! A gépet lömjük tele plasztikkal, az időzítőt állítsuk 30 percre, a lakást engedjük tele az ablak szintjéig benzinnel, ezután úszkálhatunk egy picit, de ne vigyük túlzásba! Ha mindent meguntuk, talán még van rá lehetőségünk, hogy kinyissuk a gázcsapot, bevegjük ■ összes otthon talált gyógyszert, lehetőleg tiszta alkohollal leöblítve. Ezek után vágjuk el az összes ütőberűket, ■ harcocsival löjük magunkat föbe – ha nem sikerül (ma de in CCCP), próbálkozzunk a golyószóróval, illetve ■ pisztollyal! Ha megvan, akkor nyugodtan rágyújthatunk egy cigaretára. Ezután várjunk még néhány órát, ha túléltük mindezt, csak akkor lássunk hozzá a Windows telepítéséhez. Most már májdn ■ biztos, hogy ■ telepítés megpróbáltatásait egy enyhe skizofréniával megússzuk. Ha a telepítő mindenfélét kérdez, hagyjuk, hadd csináljon amit akar, ellenkező esetben úgysem fog működni. De egy pillanatra tegyük félre a komoly dolgokat...”

Rendben. Komolytalan dolgokkal pedig nem foglalkozom. És különben is itt az ideje, hogy a csalogató után jöjjön a dolgok veleje, de előbb a kicsit hosszú, zárójeles blokkot zárnam le. }

Newlocal

Dr. MIDI

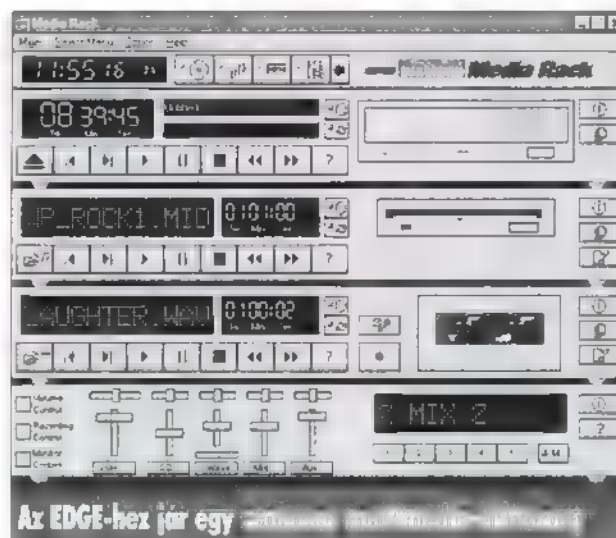
ITT AZ ÚJ ÉV, KEDVES OLVASÓ, EGYSZERIBEN ELAVULTTÁ VÁLT A WINDOWS 95 – AVAGY HOL VAN MÁR A TAVALYI HÓ! –, DE PERSZE ■ CSAK VICC. A DOKTOR MIDI-ROVAT IS A FEJE TETEJÉRE FOG MOST ÁLLNI EGY KICSIT, HISZEN AZ EGÉSZ ÉVT VGA-KÁRTYÁRÓL FOG SZÓLNI.

Hogy lehet ez? – kérdezik a tájékozatlanabbak, ■ bennfentesek viszont sejtetik, hogy az elmúlt év második felének legnagyobb multimédia-szenzációját, a Diamond Edge 3D kártyát vesszük szemügyre. Ezen a bővítőn ugyanis a VGA és 3D funkciók mellett pompás 16 bites hangkártyát is találunk, mindenki legnagyobb örömeire. A kártya első példányai már megérkeztek, így hát Doktor MIDI gyakorlati tapasztalatokkal is szolgálhat.

A vezető reklámszlogen a Diamond önhibáján kívül kicsit visszássá lett: a világ legelső három dimenziós gyorsítókártyájáról beszélnek, amit a Creative Labs is határozottan állít saját 3D Blaster nevű kártyájáról. Egy pillantás a bejelentések dátumaira, és rögtön kiderül, hogy a Diamond bizony négy kerek nappal megelőzte Blasterét, ami meglehetősen rossz fényt vet az utóbbiak „hírszerzésére”: vajon nem tudták, hogy a konkurencia mire készül? Mindenesetre hagyjuk a grafikát, a mi rovatunk nem arról szól (az IDG elektronikus publikációiban, az ABCD-n és az Internettoiban úgyszintén részletes összehasonlító grafikai teszt, ott majd eldől, ki a jobb), hangja viszont csak az Edge-nek van, úgyhogy mi most csak ezzel foglalkozunk – pontosabban nem is ezzel, hanem ennek szívével, az Nvidia NV1-es jelű chippel, ugyanis, kapaszkodjunk meg, ez látja el gyakorlatilag ■ kártya összes feladatát. Ez gyorsít 2D-ben, 3D-ben, és ■ hangprocesszor is ennek belsejében van. Egy idő múlva valószínűleg igen sokan fognak NV1-kártyát készíteni, mivel a chip bárki számára hozzáférhető, és igen olcsó: nagy tételben 80 dollár alatti áron vehető át – ennyiért már valószínűleg érdemes lesz például alaplapra is integrálni.

Ennyi bevezető után most már tényleg jöjjön a gyakorlat: az Edge egy 64 bites architektúrájú PCI eszköz. Hangcsatlakozói a megszokottak, van vonali be- és kimenete és segédbejemenete. Kedvesség a cégtől ■ belső CD-ROM-okhoz adott audio összekötőkábel, ami eddig minden hangkártyánál probléma volt, hiszen nem kevesebb, mint négyféle csatlakozószabvány terjedt el. Nos, az Edge-hez olyan kombinált kábelt adnak, amin mind ■ négy fajta csatlakozó rajta van! Ami viszont nincs, az a MIDI-csatlakozó, aki tehát MIDI-billentyűzet boldog tulajdonosa és Edge-re fog beruházni, jobb, ha nem szabadul meg régi hangkártyájától ész nélkül. Odabent, a kártyán az NV1-en kívül még egy Analog Devices Soundport átalakító helyezkedik el, de a lényeg maga az NV1: hangcélokra egy (ismét kapaszkodás) 350 MIPS-es processzor áll rendelkezésre. Ez alaposan szegényben hagyja a félmillió Soundscape HDD-s rögzítőmet, amiben – még leírni is rossz –, egy 20 MIPS-es proci van, de hát jócskán ráver a leggyorsabb Pentiumokra is. Mit lehet ilyen irdatlan teljesítménnyel csinálni? Pé-

dául szintetizátort! Az Edge drivere olyan General MIDI-s szintetizátort képez az NV1-en, ami 50 kHz-es mintavétel mellett akár 50 hangú polifóniára képes, és mindemellett nincs is saját memóriája! Minden MIDI-hangszermintát valós időben szippant fel a PCI-sínen a központi memóriából, ahol egyszerre helyet kell, hogy kapjon a teljes GM-hangszerkészlet. Kisebb memóriájú gépekhez egy megabyte-os, nagyobbakhoz hat megabyte-os General MIDI-t ad a Diamond, ami automatikusan, a Windows indításakor feltöltődik. Apropos, Windows: „természetesen” csak Win-



dows 95-meghajtó jár a kártyához, de emiatt ■ fájjon senkinek ■ feje – ahogy ■ dolgok ma állnak, fél éven belül a Win95 lesz ■ **játékplatform**, amire mindenki dolgozni fog, akár tetszik, akár nem. Persze ennek kényelmi szempontból hatalmas előnyei lesznek, de ez egy külön cikk témája lehetne; a lényeg az, hogy a sznob Windows-ellenes borzongásnak nem sok értelme van.

Az Edge által nyújtott szubjektív hangélmény nagyon jó! A hangszerelt MIDI-file-ok igen dinamikusán, szépen, magas hangokban gazdagon szólnak, bár igaz, ami igaz, jobb hangszórókon hallani a folyamatos DMA-zás órajelét is. A hangminták közül különösen az elektronikus típusúak jók, az akusztikus minták ■ realizmusnak igencsak híján vannak,

HANGKÁRTYA, MIDI

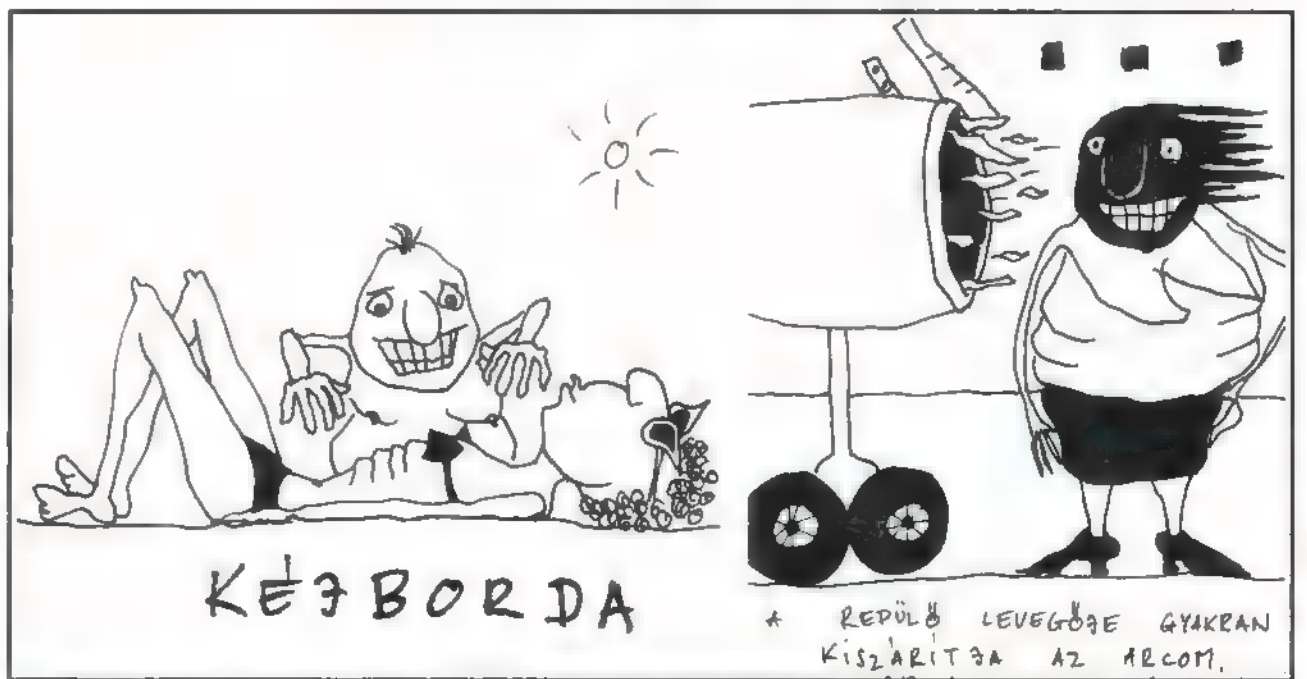
MÉLYVÍZ

még ■ hat megás csomagban is. A számítógép- és játékrangók minőségi igényeit azért még így is messzemenően kielégíti a kártya, de az látszik, hogy nem a zenészek a célközönség: ■ mellécsomagolt software-ek között ugyanis nem találunk MIDI-dalszerkesztőt, mindössze lejátszókat, és a sokaság multimédia-hifitornyt. Hangszerkesztő programnak is lenne értelme, mivel RAM-bázisú hanggenerálásról van szó, de egyelőre ennek sincs semmi jele.

Hangfeldolgozási szempontok: a kártya tulajdonképpen egy-egy 16 bites A/D-nek és D/A-nak, valamint egy közé ékelt jelfeldolgozó processzornak is felfogható. Nem csoda, ha ez az architektúra megmozgatta például a professzionális hangfeldolgozó alkalmazásokat gyártó Sonic Foundry (lásd: Sound Forge, nettó hatvanezerért) fantáziáját, hiszen ilyen teljesítményű processzort eddig még ők sem programoztak. Bejelentésük alapján rövidesen valós idejű alkalmazások tengerével fognak elárasztani bennünket, de hogy mifélékkel, az egyelőre még az ő titkuk maradt. Nem titok viszont, hogy gyorsan kipróbáltam az Edge-dzsel a 8 hangszóvos Cubasis Audiot, és szó ami szó, remekül érezte magát. A Cubase-sorozat amúgy is sokat profitál a Windows 95-ből, például sokkal stabilabb az időzítése, az Audio pedig Edge-en remekelt (legalábbis ■ Performance Tester adatai alapján, ami ■ legmagasabb osztályba sorolta).

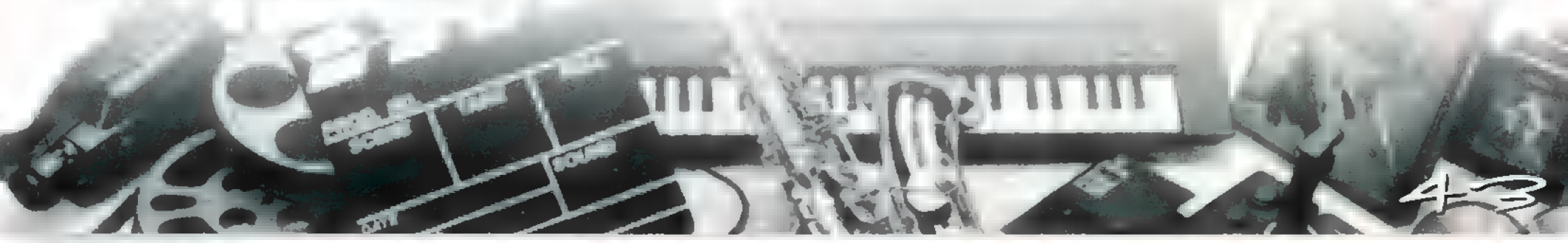
A végére a konklúzió: az Edge nemcsak grafikában, hangban is új korszakot nyit ■ játékipiacon. Erre egyfelől az architektúra újszerűsége predestinálja, másfelől pedig az, hogy ■ játékfejlesztők kezébe eddig még megközelítően hasonló teljesítményű hangprocesszor sem került, ami olyan távlatokat nyit, amiket most még nem lehetünk képesek belátni. A zenészek válasszanak más kártyát, efelől sincs kétség, és hogy a félprofi hangfelhasználók hogy járnak majd vele, az ■ következő hónapokban dől el.

GG



KÉZ BORDA

* REPÜLŐ LEVEGŐJE GYAKRAN KISZÁRITJA AZ ARCOT.



BIZOMÁNYOSI ÉRTÉKESÍTÉS

Használt CD-ROM lemezek vétele és eladása

■ Készpénz ■ Csere ■ Bizomány ■

Új CD lemezek is nagy választékban kaphatók

A megvásárolt új CD-t maximum 7 napig próbálni tesztelheti

Klubtagoknak 10-50 % kedvezmény

Ha ketten együtt lépnek be a klubba, a tagdíj egy évre fejenként csak 3000,- Ft



RILLA E.C.

Budapest VI., Vörösmarty u. 58/a.



Nyitva: Hétköznap 10-18 Telefon: 252-5537/23 mell. 910F

FEFO
COMPUTER

486DX-től PENTIUM-ig
PowerPC

Animáció
Multimédia

Digitális Video
miroVIDEO PCI
25/30 fps VHS

miroVIDEO DC20
50/60 fps SVHS



- miroVIDEO eszközök:
- DC1 (avi capture & playback VHS)
 - DC20 (avi capture & playback SVHS)
 - 20TD (capture, VGA, TV tun.)
 - 20PV/40PV (avi playback, VGA)
 - Mouse (anal./digit. video control)
 - Converter XTV (VGA → TV)
 - 12PD (avi playback, VGA)
 - 20SV/40SV (avi playback, VGA)
 - 20SD mpg (CD-I, HW-MPEG player)

FEFO KFT.

1073 BUDAPEST, BARSÁY U. 11. T: 267-8980 F: 267-8958,
1122 BUDAPEST, BARSÁY U. 11. T: 267-8980 F: 267-8958,
7821 PÉCS, MUNKÁCSY U. 9. T: (72) 326-186

Genma

Megnyílt a



PC CD-ROM
Shop

Budapest, VI. Teréz krt. 21.
Oktogon Üzletház, (29-es üzlet)
Tel.: 269-0232/132

Játékok, lexikonok, oktató
CD-k, számítástechnikai
folyóiratok...

Minden 50. CD féláron!

Vidékre csomagküldő szolgálat

Mindenkit szeretettel várunk!

Tehát ne felejtsetek:



A TUTI TIPP

Új hangzások AWE
32-re! Több mint 700
hangminta, Jamaha,
Roland, Moog,
Novation szintikről.
Válaszborítékért
listát küldünk.
Jelige: „Sound-
bankers“ cím:
Budapest, 1399 Pf.
701/122.

Modellezni és bulizni
szerető, 18 évnél
idősebb, sportos,
intelligens lányok
jelentkezését várja ■
Pc-X 3D szakosztá-
lyának vezetője és ■
„zene város“ vásott
fülű főmunkatársa.
Jelige: a „Pc“-X
mindenhol jó!

NOVEMBERI SZÁMUNK NYERTESEI:

Jelszó: Primal Rage CD:

Fóris Attila, Budapest XI.

Mirax: video kazetta (Féktelenül):

Gál Krisztián, Nyíregyháza

Szalontai Csaba, Budapest, XVIII.

InterCom: (Úszó erőd):

Módos Gergely, Hédervár

Rába Szabolcs, Győr

UIP: (Philadelphia, Forest Gump):

Dakos János, Karcsa

Gulyás Márton, Solymár

Flamex: (Ace Ventura):

Dara Viktor, Budapest, XIV.

Gyenge Zsolt, Pápa

Doom:

Árvai Imre, Túrkeve

Lázár Róbert, Balatonalmádi

Matics László, Budapest, XXI.

Salamon Péter, Gáborján

Tóth Tamás, Budapest, XII.

Warner: Simply Red:

Dunai Péter, Budapest, XVI.

Rokonay Gábor, Miskolc

Zsandár Attila, Budapest, XII.

RHCP:

Arató Kálmán, Budapest, II.

Dinya Gábor, Budakeszi

Zahemszky András, Eger

PolyGram:

Barabás Tibor, Budapest, I.

Krehntay Gergely, Budapest, XI.

Nagyvári Ádám, Budapest, XII.

BMG:

Bálint Erika, Budapest, VII.

Rába Szabolcs, Győr

Salamin Andor, Budapest, II.

Az élet nem habostorta:

Becker Nándor, Dunaújváros

Nagy Márton, Kistarcsa

Nép Gábor, Budapest, XXII.

Purak Sándor, Baja

Szántó Szilárd, Győr

156-0691

Ismerős ez a szám, ugye? Igen, ez az IDG Online, amely felújításának végső stádiumába ér januárban, nyugodtan mondhatjuk: újjászületik.

A szeptember óta ingyenes hozzáférésű BBS elsődleges feladata az IDG Magyarország által megjelentetett lapok háttértámogatása, fórumok megteremtése, ahol a cikkírók és az olvasók kölcsönösen kifejthetik gondolataikat különböző témákban. A file-területeken ugyanúgy megtalálhatók lesznek az IDG kiadványokhoz tartozó kiegészítők (kivonat a régebbi CD-X-ekről és a korábban megjelent PC-World lemezmelléletek), mint a már megszokott programok: a legfrissebb vírusölők, terminál- és grafikus programok, tömörítők, shareware játékok és segédprogramok DOS, Windows és természetesen Windows '95 platformra stb. Friss hírekkel, rövidebb demókkal, screenshotokkal szolgálunk készülő és már elkészült játékokról, illetve külön területet szentelünk a már meglévő játékokhoz (sőt, nem csak a játékokhoz!) kiadott patcheknek, frissítéseknek! Természetesen számítunk a Ti közreműködésekre is, hiszen a BBS-ről nem csak le, de feltölteni is illik!

Várjuk hívásaitokat a nap 24 órájában!



BBS WORLDWIDE

MAKE THE CONNECTION!

OVER 100,000 GIF, SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!

UNLIMITED DOWNLOADS! NO SUBSCRIPTION REQUIRED!

USE YOUR MODEM TO DIAL

00-1-600-204-9516

INTERNATIONAL LONG DISTANCE RATES APPLY. 18+

RÉGI SZÁMOK MEGRENDELÉSE!

Nem kaptam meg az újságosnál (lemaradtam róla, lusta voltam megvenni stb...):

1994/1., szeptemberi: 1994/2., októberi: 1994/3., novemberi: 1994/4., decemberi: 1995/1., januári:
 1995/2., februári: 1995/3., márciusi: 1995/4., áprilisi: 1995/5., májusi: 1995/6., júniusi:
 1995/7-8., július-augusztusi: 1995/9., szeptemberi: 1995/10., októberi: 1995/11., novemberi:
 1995/9., decemberi: számot, ezt borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket. A PC-X teljes tavalyi évfolyamát (11 szám) is megveheted 1100 forintért! Lapozz a 15. oldalra!

Nevem: Címem:

.....(nyomtatott betűvel írd, és ne feledd az irányítószámot!)

HARDWARE

MÉLYVÍZ

ÜDVÖZLET A SZÁMÍTÓGÉPEK BELSŐ VILÁGA UTÁN ÉRDEKLŐDŐKNEK. MIVEL NEM LEHET ÚJSÁGCIKKEK ÚTJÁN HARDWARE SZAKEMBEREKET KÉPEZNI, MI EZT MEG SEM PRÓBÁLJUK. INKÁBB NÉMI INFORMÁCIÓVAL LÁTJUK EL AZOKAT, AKIK TÖBBET SZERETNÉNEK MEGTUDNI GÉPÜK MŰKÖDÉSÉRŐL. MINDENKIT FIGYELMEZTETNÜNK KELL: A GÉPBEH TÖRTÉNŐ SZAKSZERŰTLEN PISZKÁLÓDÁS KÁROS A SZÁMÍTÓGÉP EGÉSZSÉGÉRE ÉS A TULAJDONOS PÉNZTÁRCÁJÁRA.

HW DEPO



ra ismerne – részben vagy egészben –, ne lepődjön meg, ugyanis a beküldött legrapánabb megoldásokból lett összeállítva az ismertetésre kerülő megoldáshalmaz. Természetesen nem csak az ennyire részletes megoldások értek három pontot, az ezekhez hasonlókat (részletesen kidolgozott, de szigorúan a kérdésre vonatkozó) viszont plusz pont illette meg, így az adott forduló összesített pontszáma nem kilenc, hanem tíz lett.

Első forduló – szeptemberi szám (ordító szörnyepofa a címlapon).

Kérdés #1: Mit takar pontosan a következő kifejezés: 486 3VLB Green ZIF 256 Ch?

Minden lehetőséget megvizsgálva egy árlistából kiragadott sorral állunk szemben, melynek jelentése a következő: az ominózus jelcsoport közvetlen közelében található egy több számjegyű összeg, ami a forint árát jelzi egy alkatrésznek. Az alkatrész elég alapvető szerepet játszik egy számítógép működésében, mivel az alaplapról van szó. Főbb (illetve említett) jellemzői alapján a 486-os családba tartozó processzorokat előszeretettel fogadó, bár ettől még esetleg faji előítéletekkel (Intel, AMD, Cyrix) ellátott kutyü. Mivel nincs jelezve a csökkentett

üzemfeszültség támogatása (valamilyen formában odairják ha tudja, az ár miatt néha akkor is, ha nem), feltételezhetően csak az 5 Volt üzemfeszültségű verziókat tudjuk benne használni. A 3 VLB kifejezés az alaplapon található kártyacsatlakoztatási lehetőségeket tárja fel előttünk. Ez esetben az alaplapon 5-től 7 darab ISA csatlakozó mellett található 3 darab Vesa Local Bus sín is. A Vesa szabványú csatlakozók az ISA Bus folytatásaként helyezkednek el, kialakításuknál fogva jóval gyorsabban végzik munkájukat, mint ISA-s társaik. Ennek oka a processzorral való kommunikáció 32 bites voltában rejlik. A Green megjelölés megmutatja számunkra, hogy az alaplap BIOS-a képes a munka, a kommunikáció figyelésére, és amennyiben nem történik feladatvégzés, a figyelgetett címvonalakon lekapcsolja, illetve mérsékli az egyes eszközök működését. Amennyiben teljesülnek a beállított feltételek (leütünk egy billentyűt, moccan az egér), visszakapcsolja a teljes értékű működést. Természetesen ez a funkció csak azokra

Típus:	üzemfeszültség	órajel szorzó	külső órajel	kooprocesszor
Intel Sx2-50*	5 volt	2x	25 MHz	Nincs integrálva
Intel Dx2-66	5 volt	2x	33 MHz	Integrálva
Intel Dx4-100	3.3 volt	3x	33 MHz	Integrálva

részegységekre érvényes, amelyek támogatják az energiatakarékos üzemmódot. Amennyiben erre a processzor nem hajlandó, fújhatjuk az egész Green funkciót, mivel nem fog lekapcsolni semmit. A ZIF a processzorfoglalat típusára utal; a foglalat jellemzője, hogy a processzor lábát körülölelő érintkezők egy kar segítségével rögzíthetők, illetve oldhatók. A 256 Ch pedig azt jelenti, hogy az alaplapon elhelyeztek 256 KByte másodlagos gyorsító tárat (cache memóriát). (Vagy legalábbis annak tokozását. Az utóbbi megjegyzés a tajvani gyártók körében tapasztalható költségkímélési formára utal, valójában nincs cache az alaplapon, csak üres tokok. Ennek lefűlése igen egyszerű: ha a BIOS-ban (bármilyen típus legyen is) leltitva vagy engedélyezve a külső Cache használatát nem tapasztalható sebességlönség, akkor van baj!) A cache szerepe „mindössze” annyi, hogy gyorsítsa az adatátvitelt a memória és a processzor között.

Kérdés #2: Melyek az Intel Sx2-50, Dx2-66 és Dx4-100 processzorok üzemfeszültségei és meghatározó paraméterei?

> táblázat

Kérdés #3: Elvileg gyors gépünk hirtelen rendkívül lelassul. Mit kell először megvizsgálni?

Mielőtt pánikolni és kapkodni kezdenénk, vessünk egy pillantást a turbó állapotára, illetve a kapcsoló állására.

Második forduló – októberi szám (krokodilok felett lengő fickó).

Kérdés #1: Nem hajlandó floppyról bootolni a gép. Hol keresendő a hiba?

Arra mindenképpen érdemes ránézni, hogy az A: jelű meghajtóról próbálkoztunk-e bootolni. Újabb kiadású BIOS-ok esetében (nem mind-egyiknél) lehetőség van kábelek átpakolgatása nélkül is megcserélni a meghajtók sorrendjét (betűjelét), esetleg ezt is ellenőrizhetjük (Advanced CMOS Setup: Swap Floppy Drive pontja). Szük-

Elmúltak az ünnepek, remélhetőleg miniatív szelzte bejglimérgezés nélkül. Szintén remélem, hogy nem kevesen gazdagíthatták szeretett-utált-szükséges (a nem kívánt törlendő) számítógép-konfigurációjukat valami új vagy jobb alkotóelemmel. A gazdagítás egyik módja a Hardware Depo háromfordulós játékának minél tökéletesebb megoldása, majd az árverésen való részvétel lehetett. Sajnos nem tudunk akkora és olyan összetételű választékot biztosítani, mint eredetileg szeretnénk volna. Csak akkora érdeklődésre számítottunk, mint a már megszokott játékok esetében (általában 50 db körüli megfejtés), ezzel ellentétben minden fordulóra legkevesebb 180 értékelhető megoldás érkezett. Az örömben némi ürmöt csempészett, hogy a játék nyereségeire fordítható anyagi keret véges volta miatt kénytelenek voltunk kissé szigorúan pontozni, és a megvásárolható tárgyakra is inkább a sok, de kicsi jelzőt lehetett használni.

A megfejtésekkel kapcsolatban kissé visszás érzést keltett többünkben, hogy egyesek nem igazán lelkesedésből, inkább harácsolási szándékkal vettek részt a játékban. Legszembetűnőbb példának talán azt említeném, mikor egymásután nyolc vagy kilenc darab fénymásolt választ kaptunk, amelyeken csak az aláírás és a cím változott (ráadásul a válaszok nem voltak túl jók). Természetesen az ilyeneket ugyanúgy értékeltük, mint az összes többit (az értékelés az előző számban ismertetésre került), de saját és a szerkesztőség más tagjainak véleménye szerint, ez valamilyen szinten a tisztességes válaszadók megkárosítása; pontosan ezért lett kikötve az a feltétel, hogy csak azonos névre és címre szóló kuponok számíthatók be egy tétel megvásárlásához az árverésen.

Válaszlevelükben többen kérték, hogy ismertesük a kérdéseket, illetve sokan túl egyszerűnek találták őket. Az egyszerűségük abból az alap gondolatból adódott, hogy az is tudjon válaszolni, aki életében nem volt még számítógéphez öt méternél közelebb, csak a Pc-X lelkes olvasója.

A továbbiakban bemutatott válaszok a legkövetlenebb kategóriát képviselik. Ha valaki a sajátja-

Típus:	üzemfeszültség	órajel szorzó	külső órajel	belső órajel	L1. Cache	kooprocesszor
Intel Sx2-50*	5 volt	2x	25 MHz	50 MHz	8K. belső	Nincs integrálva
Intel Dx2-66	5 volt	2x	33 MHz	66 MHz	8K. belső	Integrálva
Intel Dx4-100	3.3 volt	3x	33 MHz	99 MHz	16K. belső	Integrálva

séges még megvizsgálni, hogy jól írtuk-e be a meghajtók típusát, bár hibás típusmegadás esetén más jellegű problémáink is keletkeznek. Előfordulhat, hogy fordítva kötöttük be a meghajtót; ez onnan is szembeszökő lehet, hogy ekkor folyamatosan világít a LED-je. A BIOS Advanced CMOS Setup pontjában lehet beállítani a bootolási sorrendet. Az esetek 99%-ában ezek a következők lehetnek: „A,C”, „C,A”, esetleg „C”. A betűk – mily érdekes – lemezegységeket jelölik. A sorban elől állóról kísérel meg bootolni a BIOS; ha azon van a rendszer, rá sem hederít a másodikra.

Kérdés #2: Valaki állandóan hozzápiszkál gépünkhöz. Kezének eltörésén kívül, hogyan védekezhetünk ármánykodása ellen? (Az igazat megvallva még senkinek sem törtém el a kezét ilyen okból. Sokkal könnyebb meggyőzni az embereket (határozott fellépéssel és egy automata fegyverrel bárki, bármiről gyorsan meggyőzhető – fedezet nélküli kölcsön felvétele bankból RAM vásárlására).

Sajnos tökéletes védelem nem létezik, hatásossága csak a feltöréséhez szükséges idő- és eszközbeli ráfordítással mérhető. Legegyszerűbb, de talán leghatásosabb is a számítógép fizikai elzárása; remélhetőleg a szoba ajtót nem feszíti fel senki egy kis Doomozás kedvéért. Amennyiben ez nem lehetséges, akkor használandók a géppel járó védelmek. A billentyűzet kulccsal való letiltása minimális hardware ismerettel (vagy angol tudással, hisz a csatlakozó mellett, de a kézikönyvben biztos le van írva) kiköthető. Tökéletes biztonságot tehát csak maximum 5 éves korú piszkáló ellen nyújt. Másik lehetőség a jelszó beállítása a BIOS-ban. Általában maga a jelszó külön menüpontban adható meg, érvényességi körét (rendszer indulásnál is, vagy csak a Setuphoz) az Advanced CMOS Setup pontban állíthatjuk be. Néhány újabb fajta alaplapnál (illetve BIOS-nál) lehetőség van külön-külön jelszót használni, de ekkor a magasabb prioritású, a BIOS-t nyitó jelszó, a rendszerindítást is lehetővé teszi. Régebben a BIOS-ok egy része tartalmazott egy állandó jelszót is, ami nem volt más, mint a BIOS gyártójának neve, de erről szerencsére leszoktak. Ennek a védelemnek a kiiktatásához már némileg komolyabb vaslélektan (hardware tudás) szükséges, mint a kulcshoz, de ez sem lehetetlen. A BIOS változókat mindegy szálíg törölve, esetleg egy direkt erre a célra szolgáló jumperrel vagy az akku rövidre zárásával megszabadítható a gép a jelszótól. Léteznek még egyéb software úton működésbe hozható direkt védelmek (pl. Norton Diskreet), illetve egyes operációs rendszerek szerkesztését képezik a védelmi funkciók. Lehetséges még egyéb hardware megoldás (pl. kódzár, ami a tápellátást megszakítja), de ezek megkerülhetlensége megkérdőjelezhető.

Kérdés #3: 4 MB-os gépünket Win95-re szeretnénk optimalizálni (min. 8 MB RAM). A sikeres bankrablásokon kívül, mit kell még tenni. (Erre a kérdésre elszabadultak az indulatok. Néhányan meglátva az ominózus operációs rendszerre való utalást, kétségbe vonták szellemi képességeinket, és azonnali ellenkampányt indítottak a termékkel szemben. Mások kicsit talán félreértelmezve a kérdést, Win95

optimális rendszerére vonatkozó információkat adták meg. Valójában ez a kérdés a memóriabeszerelés mikéntje utáni (talán kissé körmönfont) érdeklődésünket takarta. Szerencsére elég sokan helyesen válaszoltak, ezért azt hiszem, gondos átolvasás mellett érthető volt a kérdés.)

A bankrablásra való utalás valószínűleg csak azért került bele a kérdésbe, hogy az anyagi feltételek meglétét biztosítottak vegyük. Ugyanis itt még minimum 4 MB memória beszerzése szükséges, annak pedig még használaton is (de nem leharcoltan) öt számjegyű az ára, forintban. Tehát, az alaplap leírásának, és a már meglévő moduloknak a tanulmányozása után (lehet-e egyáltalán 8 MB-os gépben, milyen modulokkal oldható meg) beszerezzük a szükséges modulokat. Esetleg a régieket el kell adjuk és más szervezésben kell a memóriát elhelyezni. Amint sikeresen megtértünk a „bólbó”, behelyezhetjük a gépbe az új szerzeményeket. A memóriák fizikai beillesztése egyszerű feladat, csak az erőszak alkalmazása kerülendő. Szükséges elhelyezkedésüket megtaláljuk a leírásban, a megfelelő bankba helyezve a modult, annak sima mozdulattal be kell fordulnia a tartókampók közé. Amennyiben nem ez történik, akkor a foglalat kitüremkedéseit és a modul furatait összevetve kideríthetjük, nem fordítva próbálkoztunk-e. A sikeres RAM behelyezés után már csak meg kell mondani a gépnek, hogy nagyobb lett a tárcapacitás. A memória méretének változására a BIOS is figyelmeztet. A Setupban a Standard CMOS Setup pontban már az új adatokat látjuk. A Setupból kilépve ne feledkezzünk meg a mentésről, majd az újraindulás után élvezzük a kiszélesedett távlatokat.

Harmadik és egyben záró akkord – novemberi szám (ürhás alakot támadó démon).

Kérdés #1: Milyen úton-módon érhetjük el, hogy egy Pentium processzoros gép 16 MB RAM-ot tömhessen tele hibásan számolt adataival?

A Pentium processzor 64 bites architektúrája miatt csak a kettesével behelyezett modulokat kegyeskedik kezelni, olyan Pentium alaplapról pedig még nem hallottam, ami 9 bites memóriabankkal rendelkezett volna, mivel akkor nyolc darab modulból állna egy általa kezelt egység, és pingpongasztal méretű alaplapokat nem igazán képesek fogadni a szabvány házak. Tehát, józanul gondolkodva kétféle módon képzelhető el 16 MB memória: vagy két darab 8 MB-os modulból vagy négy darab 4 MB-os modulból előállítva. Elméletileg lehetséges a nyolcszor 2 MB formáció, de igen kevés alaplap képes ennyi modul fogadására, és ha nem muszáj, minek minden helyet lefoglalni, hátha mégis bejön az örökség, és akkor aztán nem lesz hova pakolni a 128 MB-os bővítést. Az újsorozatú Pentiumokban kijavították a hibát, a rosszakat meg becserélik, tehát csak addig számol rosszul, amíg észre nem vesszük (lásd CD-X #2 PENTIUM.EXE), és vissza nem vesszük.

Kérdés #2: Csipkebokorvessző. (Ezt a poént – inkább fásasztó, mint jó – a szerkesztőségnek szántam. Arra számítottam, hogy lektorálják a cikkben feltett kérdéseket, majd fájdalmas nyögéssel nyugtázzák

elmeállapotom krónikus mivoltát, és törlik a kettes pontot. Erre nem benne hagyták? Mindegy, az értékelésbe nem számított bele, de akinek a válaszában feljajdulunk, az mind megkapta a Csodálatos Csipkebokor Különdíjat. A legjobb: egy csomag érkezett a játékra, meglepő módon nem bombát, hanem egy „parciális kiegészítővel felszerelt” (értsd levél, termés) csipkebokorvesszőt tartalmazott. Az újságban közölhető (írott) formában érkezett CsCsK-díjas válaszokat átadom Newlocalnak.)

Kérdés #3: Ha egy 386-os gépben 256 KB-os és 1 MB-os memóriát is akarunk (a fene akarja, csak nincs elég pénz még egy készlet 1 MB-osra) használni, mi módon inzerálhatjuk azokat a bankokba, és miből jöhetünk rá a helyes sorrendre?

A legfőbb információforrásként ebben a kérdésben a lapleírás szolgál. Meg kell vizsgálni, hogy engedélyezett-e a kétféle memóriamodul, s ha igen, mi a beillesztés sorrendje. Általában minden 386-os két bankkal készül (DX 2x4 foglalat, SX 2x2 foglalat). Míg a DX gyakran engedélyezi a különböző modulok használatát, természetesen a bankon belül csak azonos modulokat használva, SX esetében inkább a „néha” jelző használata a megfelelő. Ha nincs leírásunk az alaplaphoz, akkor próbálkozzunk; a moduloknak nem esik baja (hacsak nem kalapáccsal rakjuk be). A próbálgatás során vagy nem lát semmi memóriát a gép és csak csipog, vagy csak az egyik készletet látja, illetve győzünk, és 5 MB (-384 KB shadow) memóriát használhatunk.

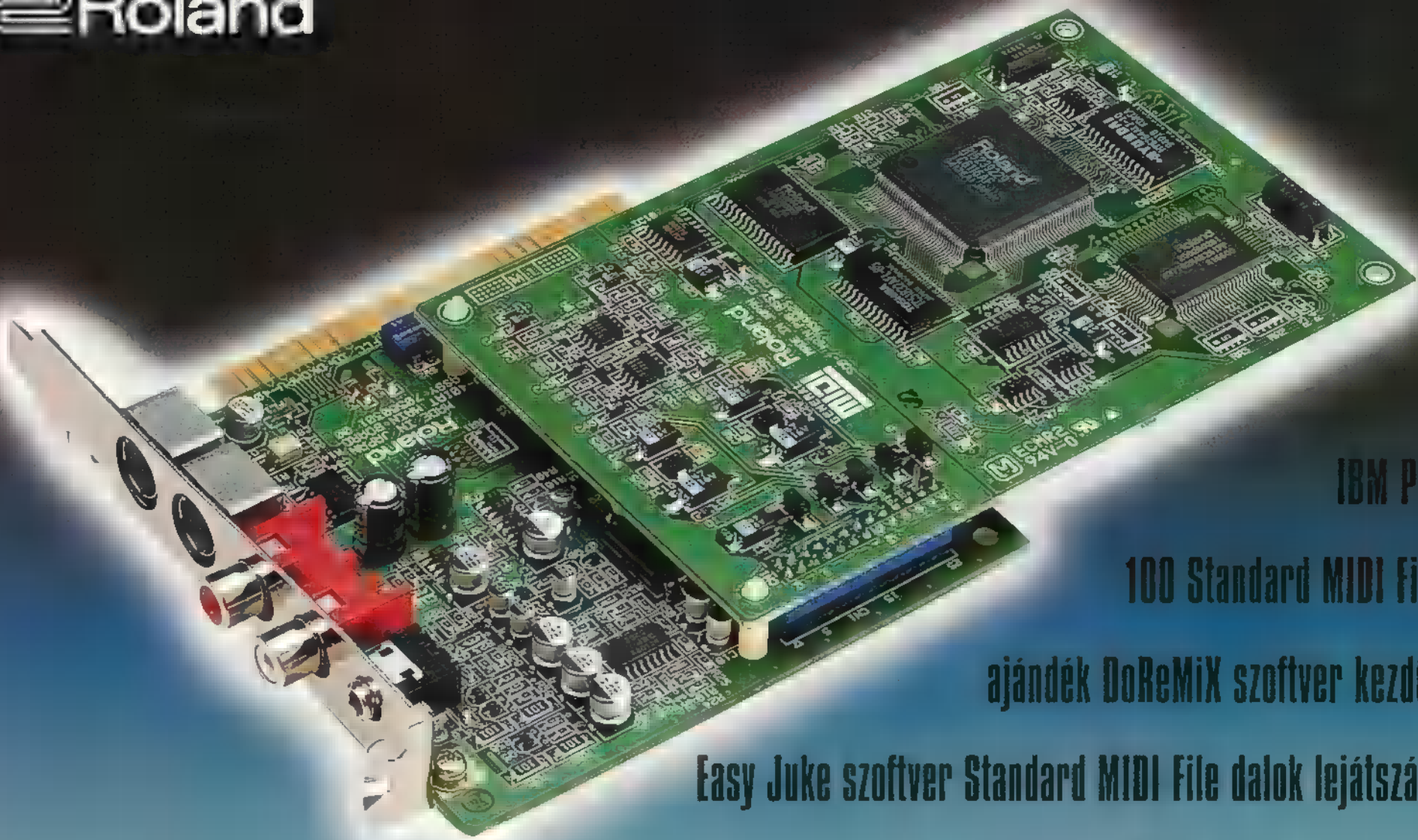
Kérdés #3: Lehetséges-e DIP RAM-okból SIMM modult eszközálni (feltételezve a szükséges technológia meglétét). Ha igen, akkor milyen típusú és mekkora hozható létre?

Igen, bár elég fejlett technológiát kíván mind a precíziós nyáklap, mind a felületi forrasztás, és természetesen a készítő sem lehet remegős kezű alkoholista. Mind SIMM mind SIPP modul előállítható, akár paritásos (9, 36 bit), akár paritás nélküli (8, 32 bit) változatban. A méret kérdése már izgalmasabb, mivel itt határt szab a fizikai kiterjedés, illetve az előállítási költségek. Ha nem tart minket, hogy a gép melletti ruhásszekrény méretű dobozból, széles szalagkábeleken kell vezetnünk a jelet, akkor lehet akár mekkora. Költség szempontjából pedig minél nagyobb, annál nagyobb az árkülönbség egy gyári SIMM modulhoz viszonyítva (nyák bonyolultsága, alkotóelemek magas ára, befektetett munka stb.). Gyakorlati oldalról megvizsgálva a kérdést leginkább a 256 KB-os, 9 vagy 11 bites SIMM vagy SIPP modul tűnik megvalósíthatónak, de ez drágább lenne, mint készen kapható társai.

Most, hogy a próbára lezárult, én pedig a jó válaszokkal feléltam a helyet, búcsúzom. A következő számban – és ezt akár fenyegetésnek is vehetitek –, a hardware tenger újabb vizeire fogjuk vezetni a Pc-X vitorlás hajónkat (benne egy költő veszett el). (Hál' istennek még senki nem találta meg – Csilla.)

Schuerne

 Roland



IBM PC-hez

100 Standard MIDI File dal

ajándék DoReMiX szoftver kezdőknek

Easy Juke szoftver Standard MIDI File dalok lejátszásához

kompatibilis a legtöbb ismert hangkártyával

Megérkezett!

Sound Canvas Daughterboard

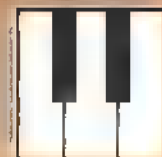
General MIDI kompatibilis

128 RS-PCM hangszín Sound Canvas minőségben

6 dobkészlet, 119 ritmushangszer

beépített hangzó zengető effekt

128 hang polifón



Midi - Music Roland Márkából
1077 Bp. Wesselényi u. 57
Tel: 3414-735 Fax: 2680-079



MIELŐTT BELEKEZDENÉK EGY-KÉT ÚJABB S RÉGEBBI CDi SOFTWARE ÉS FILM ISMERTETÉSÉBE (INTERNATIONAL TENNIS, THUMBELINA ÉS FORREST GUMP), MAGYARÁZ-NOM KELL A BIZONYÍTVÁNYOMAT, ILLETVE HELYRE KELL TENNEM EGY PICINYKE FÉLREÉRTÉST.

Wagyarországon ugyan nem sokan foglal-koznak a Philips CDi-jal, ám néhány maroknyi elszánt fickó azért akad, aki el-hivatottságot érez iránta. Mikor belekezdtem a rovatba, még kevés hódolóval találkoztam, a Video CD-eket is csak az Automexnél láttam. Pedig nemcsak, hogy „van még legény a gáton”, de még saját kiadású Video CD-t is készített a Comser Kft – én meg balga fejfel kifejejtetem őket mindezidáig... Mea culpa!

Néhány hónapja egy Indul a bakterház CD-t kap-tunk tőlük tesztelésre – a nagy sikerű film MPEG válto-

elromlik a film hangulata. A TV-k felbontása ugyanis sokkal „gyengébb”, mint a monitoré, ezért „elkeni” a pixelek határait (de legalábbis nem lesz feltűnő). Arról nem is beszélve, hogy a monitor előtt 1 méterre ülsz, míg egy nagyképernyős tévét három méterről bámulsz – naná, hogy feltűnnek a pixelek!



Ha már a filmnél járunk, itt a Forrest Gump! Tom Hanks bácsi remek alabamai tájszólását (nagyon baró, hónapokig gyakorolta szegény!) most eredeti angolban is végigélvezhettem. Szintén Video CD formátumban jelent meg, így az előbb említett eljárásokkal számítógé-pen is nézhető. A film – mint majd' minden Video CD-s film – két korongon kapott helyet. A CDi menüben kiválasz-tod, melyik jelenettől kívánod indítani – ha a megfelelő CD van a lejátszóban, udvarias, C64-es időkből ismert „Please insert disk two” kéréssel fordul a tisztelt felhasználóhoz.

Tél van ugye, de a számíterek világában semmi sem lehetetlen: teniszezünk egy kicsit! Az Infogrames csapata fejlesztette a International Tennis Open című sportjátékot (a régi időkből sok-kaknak ismerős lehet a game), amellyel egyszerre ketten is játsz-hatnak. Ilyenkor kell egy game-pad is, a másik játékos pedig kénytelen megelégedni a távirá-nyítóval (bár létezik elosztó, így megoldható, hogy mindkét játé-kos gamepadet használjon). A játék azonban eléggé egyszere-rű, így még a távirányítóval is ví-gan terelhetjük a játékost. A CD lehetőségeit kihasználva remek multimédiás keretet adtak a programnak: video-bejátszások, kommentár, sokféle pálya teszi érdekfeszítővé.

Előző számunkban beszámol-tam arról, hogy Jon megtalálta kedvenc kifestős játékát. Még nem látta, de szerintem kapásból bele-szeret a Thumbelinába.



zata minden Video Cartridge kiegészítéssel felszerelt CDi lejátszón és MPEG kártyával rendelkező PC-n megnézhető. Megjegyzem, az Edge 3D kártyával már egész jól működik software-ből is – egy picit akadozott ugyan a 1152x864-es felbontásban, de ez minimálisra csökkent 640x480 használata esetén –, az igazi megoldás persze egy MPEG dekóder kártya vagy egy 100-120-as Pentium. További minőségi kifogásom a számítógé-pes MPEG ellen, hogy a monitoron – épp annak kitűnő, éles képe miatt – eléggé gyatrán fest egy MPEG film. „Kipixelesedik”, érezhető a digitális megjelenítés,



A Hüvelyk Panni történetét feldolgozó rajzfilmet Don Bluth csapata rajzolta (Dragon's Lair, Space Ace), a hozzá tartozó „interakció” épp ideális egy 3-10 éves kölyöknek. Találni kifestőt, interak-tív mesekönyvet (a szöveget kiírja, el-mondja) és még apróbb készségfejlesztő játékokat, amelyek számolni, énekelni, rajzolni tanítanak. Rendkívül igényesen kidolgozott programok, amellyel az ap-róságok is könnyedén elboldogulnak.

Mr. Chaos



EDGE 3D

EDGE

A világ első 3D hites, 3D grafikus gyorsító kártyája

- Windows 95 támogatás
- Valós idejű 3D grafika, kvadránsikus görbült felszínnek számítása
- Kártyára integrált 30 Wavetable hangkártya
- 2D grafika Windows gyorsítás 1 milliárd színnel
- Video gameport 2 db Sega Saturna kompatibilis csatlakozóval
- Teljes képernyős digitális (MPEG) és videotextúra mapping
- Digitális joystick port
- 1 MB DRAM-tól 1 MB VRAM-ig
- Ajándék szoftverek (Sega Saturna Virtua Fighter, Boscon, stb...)

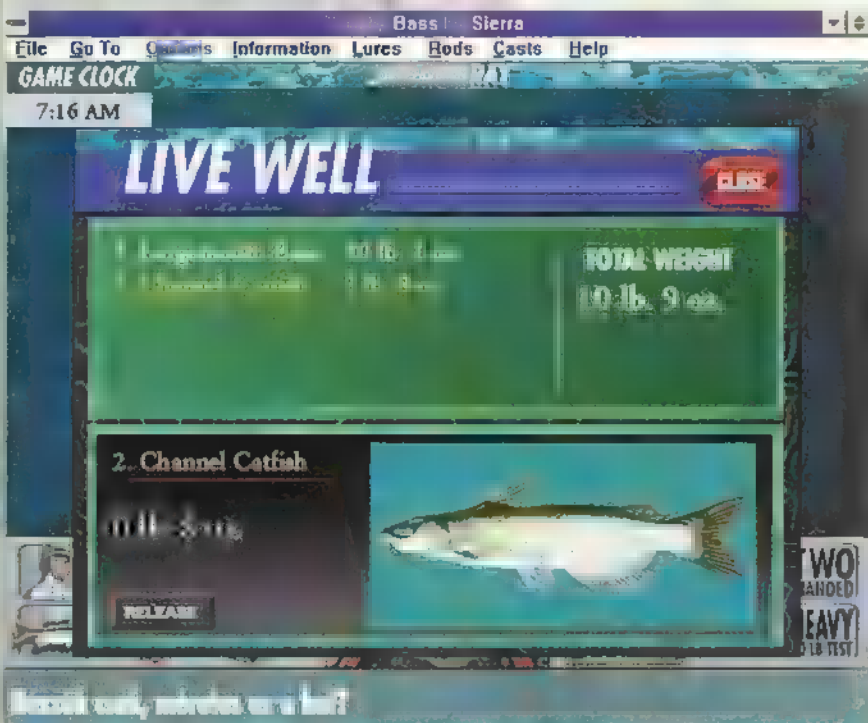
EDGE

PIXEL MULTIMÉDIA KFT.
TELEFON: 266-6059

Trophy Bass

ÚTÁLOM ■ HALAKAT... KIDÜLLEDŐ, HIDEG SZEMÜKET, NYÁLKÁS TESTÜKET, ÉS ÁPORODOTT TESTSZAGUKAT. ÉPP EZÉRT A HÁTAMON IS FELÁLLT ■ SZŐR, ÉS VEGYES ÉRZELMEK FUTOTTAK ÁT RAJTAM (BROÁFF), MIKOR CHAOS VIGYOROGVA ÁTNYÚJTOTTA ■ SIERRA LEGFRISSEBB ALKOTÁSÁT, A TROPHY BASS.

azaérve dermedt csönd fogadott. „Csak nem munkát kaptál?” – kérdezték, mire én ördögi mosollyal válaszoltam: de! Erre pezsgőbontás, kaviár, megyéb, majd kíváncsiságotól vezérelve bepakoltam a CD-t a meghajtóba (hova máshova?). Innentől csupa kellemes élménnyel lettem gazdagabb, a játék fantasztikus, grafikai és hangulatilag tökéletes, de zeneileg némi kívánniva-



kiválasztása a legérdekesebb feladat. A hagyományos támolygó rendszerű blinkertől, ■ rappala, műlégy, forgóvillanó stb. (meg a terminátor és a mechwarrior is – Jon) szinte teljes arzenálja megtalálható szerelékes dobozunkban. És bármilyen hihetetlen, ezek mindegyike tudja a típusára jellemző mozgásokat produkálni, és minden színben rendelkezésre áll.

A gondos kiválasztás után következhet a horgászat, ami igen egyszerűen, egérrel vezérelhető. A kép alján megjelenő státuszablakból kiválasztható az elvégzendő cselekvés. Célkeresztet helyezünk oda, ahova dobni akarunk, és elvégezzük ■ bedobást. A „felszerelt” csalitól függően megkezdjük a visszatekerést, hogy a közelben tartózkodó rablóhalakat támadásra ingereljük. Ha egy-két dobás után nincs eredmény, érdemes a „csali” lecserelésével vagy a dobás irányának megváltoztatásával próbálkozni. Lehet, hogy elég csak a csali színét megváltoztatni vagy a vontatás sebességét csökkenteni, máris bekövetkezhet a sikerélmény, és hal támad a csalira. Ez

esetben ajánlatos ■ vontatást egy-két pillanatra beszüntetni, ezzel is ingerelve ■ zsákmányt. A hal megfogását ujjongó hangjelzés kíséri, és elkezdődhet kifárasztása. Ez nem kis feladat, ugyanis ■ hal méretétől függő ellenállást tanúsít. Ha a szerelés nem megfelelő, egykettőre elszakítja zsinórukat. Ez ellen az orsóba beépített fékrendszer ad ugyan némi segítséget, de roppant óvatosan kell vele bánni. Ha ■ zsinór egyre magasodó hangot ad, lazítani kell (-), egyébként pedig erősíteni (+), mert 100 m zsinór lehúzása szakadásnak minősül. A megfogott hal rendkívül élethűen küzd. A hirtelen irányváltás és a vízből való kiugrás is életszerű. Megfogás esetén dönthetünk, megtartjuk vagy visszadobjuk zsákmányunkat. A visszadobott halat

lót hagy maga után. (Csak azok a halak...) A lényeg – ebben a „vindózós” progiban – a horgászat. Ehhez természetesen pont nem értek, úgyhogy át is adom a szót Apámnak: „Jócskán benne járunk a télben, a horgászfelszerelés a tokjában alussza téli álmát. A horgászok közül is csak ■ legelvetemültebbek látogatják meg kedvenc vizeiket. A siker különösebb reménye nélkül, csak ■ szenvedélytől hajtva áztatják a zsinórt, a nyári-őszi nagy fogásokra emlékezve.

És akkor, midőn otthonomban rendezgetem dolgaimat, mintegy felkészülve ■ következő szezonnra, friss víz csobogása, halak ugrásának hangja üti meg fülem. A gyerekek a Sierra új CD-jével (Trophy Bass) játszanak ■ számítógépen. Már régebben volt egy Bass Tour elnevezésű program, de az színvonalában nem érte el a vidámparki fahal horgászat szellemi szintjét se, ez viszont felkeltette érdeklődésemet. A programozók igen nagy felkészültségére vall, hogy csak az igazi horgász által ismert mozzanatokot ilyen precízen kidolgozva tudták gépre vinni. A játék maga nem igényel különösebb „leírást”, ezért inkább a bemutatására szorítkoznék.

A tulajdonképpeni cél, egy képzeletbeli tavon, motorcsónakkal kikeresni a legjobb helyeket, és minél több halat fogni. Ebben a csónakba beépített halradar segít bennünket, amely állandó tájékoztatást ad a medervegyszínról és ■ halak jelenlétéről. A kiválasztott helyre érkezve megkezdődhet ■ „szerelés” összeállítása. Több fajta bot és horgász zsinór közül választhatjuk ki a számunkra legmegfelelőbbet. A „csali”

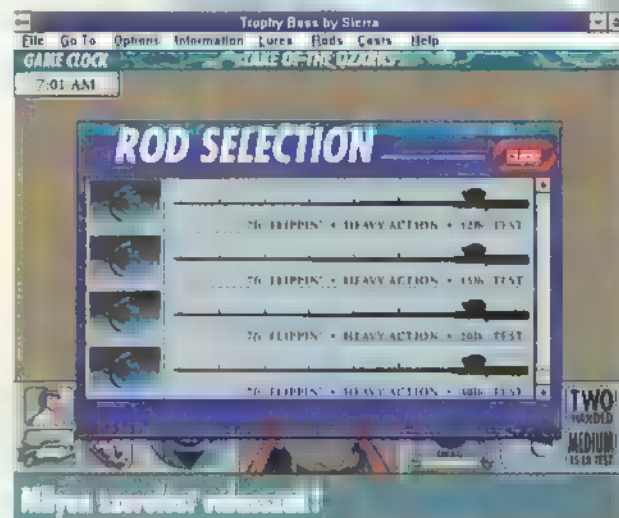


SPORTJÁTEK

MÉLYVÍZ

láthatjuk amint méltóságtelesen elúszik közelünkben.

A program CD-s verzió, Windows 3.1, illetve Win95 szükséges hozzá. Ezért cserébe egy olyan, mindeddig nélkülözött programot kapunk, ami méltán vívja ki még egy igazi horgász elismerését is, akár a látvány, akár a kezelés terén. Csak ajánlani tudom azoknak, akiknek kedvenc hobbijuk a horgászat, s emellett a számítógépnek is szerelmesei, mert meggyőződésem, hogy egyhamar ilyen szintű és ilyen színvonalú program e témában nem fog megjelenni. [Jocó]”



Nos, amit még érdekesnek tarthatok:

- nem csak unaloműző pecázgatással tölthetitek időtöket, hanem mint ■ is sugallja, versenyhorgászatot is játszhatok: bizonyos idő alatt X súlyú hal.
- több öböl közül választhatok.
- a mélyebb vizekben nem látható az esetleges zsákmány.

Jon

MIXIM

Üzlet: 1085 Budapest, József krt. 36
Tel/Fax: 210-2800

Üzlet és szervíz: 1092 Budapest,
Erkel u. 13/a. Tel: 217-8762, 217-9347
218-5144, Fax: 218-5099

Nyitvatartás: hétfő-péntek 9-18 óra

**Közel 2.000-féle CD-programból választhat
üzletünkben. Karácsonyi ajánlatunk:**



gépkonfigurációk (az ár monitort nem tartalmaz)

486 SX-40/4MB RAM/540MB HDD IDE	70.582,- Ft
486 DX2-66/4 MB RAM/540 MB HDD VESA	84.062,- Ft
486 DX4-100/4MB RAM/540MB HDD PCI	92.892,- Ft
486 DX4-120/4MB RAM/540MB HDD PCI	94.900,- Ft
Pentium 75/8MB RAM/1GB HDD PCI	152.192,- Ft
Pentium 90/8MB RAM/1 GB HDD PCI	162.192,- Ft

3 év garancia (1 év teljeskörű, 2 év munkadíjmentes javítás)

CD drive-ok:

Sony 55 2xIDE	9.990,- Ft
Creative 2xIDE	10.990,- Ft
Acer 5xIDE	23.900,- Ft
Toshiba 4xSCSI	33.900,- Ft

Hangkártyák:

Acer SP301 16bit	6.990,- Ft
Acer SP300 16bit	7.490,- Ft
Acer DCS509 Wavetable	12.880,- Ft

Monitorok:

14" mono SVGA	12.900,- Ft
14" color SVGA	31.900,- Ft
14" color SVGA (Daewoo)	34.400,- Ft
14" color SVGA NI LR	34.900,- Ft

Áraink az általános forgalmi adót
(25%) nem tartalmazzák!



VIRTUÁLIS
MÁSKÉ
MULTIMÉDIA

SOFTWARE

NYOMTATÓ

CD-ROM

HARDWARE

3D SZEMÜVEG

SCANNER

Sowah Hungary Kft. 1134 Budapest, Levegőtér 13
Tel: 210-2839, 140-1369 Fax: 210-2839

SOWAH

3D Studio

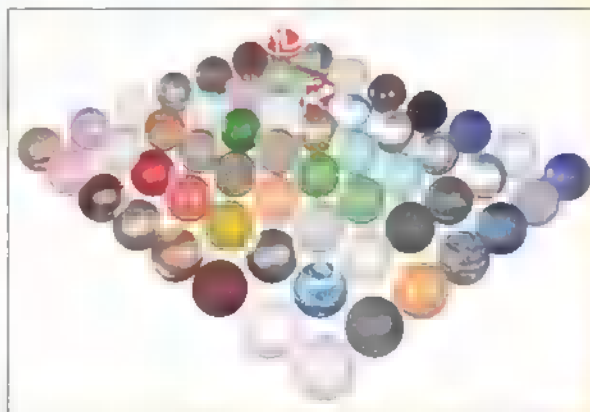
LEVELETEKBEN RENGETEG KÉRDÉST TESZTEK FEL OBJEKTUMOK ANYAGÁNAK LÉTREHOZÁSÁVAL ÉS BEÁLLÍTÁSÁVAL KAPCSOLATBAN, EZÉRT MOST TEKINTSÜK ÁT A PROGRAMMODULOK KÖZÜL SORRENDEN A ÖTÖDIKET: A ANYAGSZERKESZTŐT (MATERIAL EDITOR).

Az anyagszerkesztő segítségével név alapján azonosítható anyagtulajdonság beállításokat készíthetünk. Ezeket a beállításokat ún. anyagkönyvtárakban (Material Library), .3DS és .PRJ file-okban tárolhatjuk. Anyagkönyvtárat a 3D szerkesztőben a Make Library parancssal készíthetünk, létrehozásakor az .MLI kiterjesztésű file-ban az aktuális modell összes anyaga elmentődik.

Az anyagszerkesztőben az összes anyagot a memóriában (!) szerkesztjük. Az anyagok betöltésére (Get Material) és ki mentésére (Put Material) vontakozó parancsok is csak a memóriában tárolt anyagkönyvtár, modell és anyagszerkesztő példaablakok között hajtanak végre file-műveleteket. A szerkesztő jobb oldalán található vezérlőpanelek rengeteg, a munka során nélkülözhetetlen beállítást és parancsot találhatunk. Választhatunk gömb vagy kocka példatest között – Sample (Sphere, Cube). Áttetszőség beállításakor érdemes mintás hátteret bekapcsolni a szerkesztett példabjektum mögé, így a paraméter változását sokkal jobban lehet érzékelni, mint egy

fekete háttér előtt – Background (Black, Pattern). Ha egy objektumon ismétlődő mintát helyezünk el, például padlóburkolatot, tapétamintát készítünk, a See Tiling (1x1, 2x2, 3x3, 4x4) kapcsolók segítségével már a szerkesztőben ellenőrizhetjük a kiválasztott mintázat hatását. Figyelem!

A paraméter csak a példaablakon megjelenített minta ismétlődését határozza meg, a 3D szerkesztőbe importált objektum



leképezésére (mapping) nincs hatással. A vezérlőpanelek elhelyezett parancsgombokkal a anyagszerkesztő elhagyása nélkül ellenőrizhetjük, hogy hogyan jelenik meg az átszerkesztett anyag a kiszámított képen. Az Auto Put nyomógomb hatására a program a újraszámítás előtt (Render Last) elmenti az aktuális anyagot a 3D modellbe, a kiszámított képen a módosított anyag lesz látható a előzőleg kiszámított régi környezetben. A Render Last parancs mindig a 3D szerkesztőben be-

kapcsolt aktuális nézet szerint számítja ki a képet, függetlenül az utólagra kiszámított képtől. Egy objektum anyagának szerkesztésekor érdemes a 3D szerkesztőben a Render Object parancsot használni, majd ezt követően áttérni a anyagszerkesztőbe, itt finomítani az anyag beállításait, és ellenőrizni a változtatás hatását a Render Last gombbal.

Az anyagszerkesztőben az elsődleges (a környezet fényviszonyaitól független) színek mellett az anyagok általános tulajdonságait, kiszámítási módját és az anyagtérkép típusait állíthatjuk. Az anyagok kiszámítási módja közvetlenül határozza meg a számítás típusát. Természetesen a kép kiszámításakor a számítási határ (Flat, Gouraud, Phong, Metal) felülről korlátozza a beállított értéket, azaz Phong anyag nem jelenik meg Flat kiszámításakor. A szerkesztőben a Wire kapcsolóval (és párbeszédablakkal) drótváz megjelenítést kapcsolhatunk be. Ilyenkor az objektum csak látható élei mentén rajzolódik ki, de jellegét (eredeti anyagát) nem veszti el. Az objektumokon fényforrások hatására létrejövő csúcscsény paramétereit állíthatjuk a Shininess és a Shin. Strength változókkal. A két paraméter kölcsönhatására

létrejövő csúcscsény „keresztmetszetét” a Highlight ablakban ellenőrizhetjük. Az objektumok áttetszőségét a Transparency paraméter határozza meg. Az áttetszőséget az objektum felületének változásához igazíthatjuk a Trans. Falloff paraméterrel. Az In és Out gombokkal például egy gömb esetén megadhatjuk, hogy a test a közepe felől fokozatosan a széle felé legyen egyre telítettebb vagy fordítva. Ha az objektum anyagának elkészítésekor használunk tükröződés térképet (Reflection Map), akkor beállíthatjuk a bittérkép élességét, elhomályosíthatjuk a tükröződő ábrát a Reflect. Blur érték növelésével. Az egyik számomra legnélkülözhetetlenebbnek tűnő paraméter a Self Illumination változó. Az érték növelésével az objektum lokális (saját) színe fokozatosan átveszi a „hatalmat” az önárnyék és a csúcscsény fölött. Egyszerűen fogalmazva a fényforrásoktól függetlenül az objektum egyre jobban „világít”.

Végezetül fejezzük be sétánkat a anyagszerkesztő felületén, az anyagtérkép típusok áttekintésével.

Minta térkép I.	Texture Map1
Minta térkép II.	Texture Map2
Átlátszóság térkép	Opacity Map
Felület térkép	Bump Map
Fényesség térkép	Specular Map
Csúcscsény térkép	Shininess Map
Saját fény térkép	Self Illumination Map
Tükröződés térkép	Reflection Map

A programmodulban az itt felsorolt tulajdonságokhoz bittérképet, bittérkép sorozatot (animációt), SXP IPAS rutint rendelhetünk, azaz számtalan formában definiálhatjuk, hogy egy objektum mely részeken csillog, tükröződik, világít stb. Ha ez még nem lenne elég, akkor például a kiválasztott bittérkép megjelenését is korlátozhatjuk egy másik grafikus állomány alapján, a Mask kapcsolók segítségével.

A hónap tippje:

A példaablakokat és az anyagtérképeknél beállított bittérkép és maszk mintákat az egérrel megfogva át lehet másolni másik példaablakba vagy más tulajdonság értékekhez. (drag&drop)

Kaiser Péter



CD-ROM újdonság!

Ha még nincs ötleted Karácsonyra...

Music Vision Part I.

- Több mint 1200 Wave, 200 Midi, 300 Voc file
- Több mint 40 MB szinti-minta, Mod, Snd, Wrk és egyebek.
- Több száz használható zenei shareware program
- A legújabb driverek a forgalomban lévő hangkártyákhoz
- Típek, trükkök, segédletek, magyar nyelven is!
- valamint az alábbi zenei szoftverek teljes működő demói:

Band-In-a Box, Cadenza, Midi Connects, Cubase család, Cakewalk programcsalád, Do-Re-Mix, Encore, Finale, SoundForge, Jazz-Guitarist, Midi MaxPak, Midi Quest, Midiscan, Musicator, Musicware Piano, MusicStation, Master Tracks Pro, MusicTime, Pianist, Procyon, Powerchords, Samplitude Pro, Software Audio Workshop, Presto, Turtle Beach Wave, WinJammer Pro, és még sokan mások...

Az év zenei CD-ROM-ja.

Ne hagyd ki!

Ára 1990 Ft +AFA

VISION-X Kft.

1118 Bp. Rahó u. 10. Tel/Fax: 209-3475

RAY-TRACING

MÉLYVÍZ

LEKÉRNI, HOGY A PC-X-
BEN MEGJELENT LIGHTWAVE
CINKKÉNY TÖBB TELEFONT
IS KAPTAM, AMIKETK ARRÁ
BÁTORÍTOTTAK, HOGY FOLY-
TASSAM AZ ÍRÁST. EZ PON-
TOSAN EGYBEVÁGOTT A PC-X
VEZETŐSÉGÉNEK FUNKCIÓI-
SEIVEL, ÚGYHOGY NEM VOLT
MÁS VÁLASZTÁSOM, MINT...

LIGHTWAVE 4.0

készültek a modellek, s ezeket a Lightwave 4.0 segítségével lehet a modell felületén leírni, akár egy nagyszámú modell készítésére.

A programról

Megkezdtem egy új Lightwave változat 4.0 rev. B. néven ismert változatát a rev. A. vagy rev. B. változat. Ez a változat a HIIP (High Image Plane) modulok bevezetésével, szüntették meg. Továbbá bevezették a Lightwave 4.0 rev. B. változatjának készítése is, amely a 3D Studio Max 4.0 változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább.

Először is a legmegfontoltabb már a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább.

PowerView vagy Modeler Plus is, amely valós idejű, árnyalt megjelenítést tesz lehetővé a szerkesztett modelleknél. Kétféle változata van, egy OpenGL és egy IBM API-t használó. A megjelenítéshez nincs szükség külön hardverre, de ha van az, az a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább.

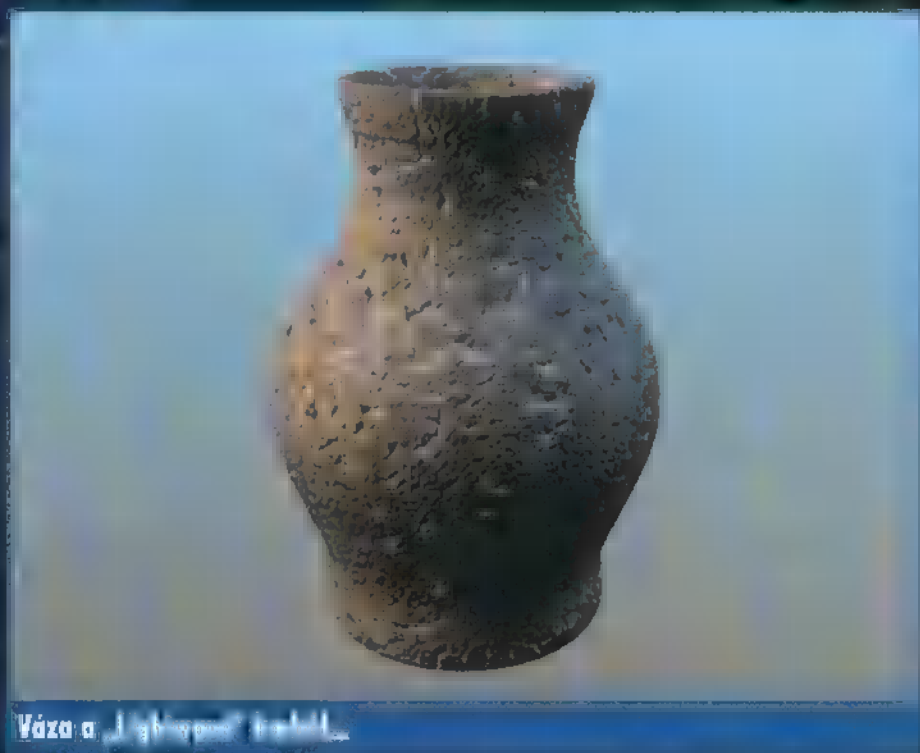
Modellezés

Amikor elkezdtem már a Lightwave-t használom, hogy a Modeler első lépés nem szimuláció, hanem a Modeler valóban sajátos felülettel rendelkezik, de ha valaki szeretné és lehetne a használatába, akkor a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább.

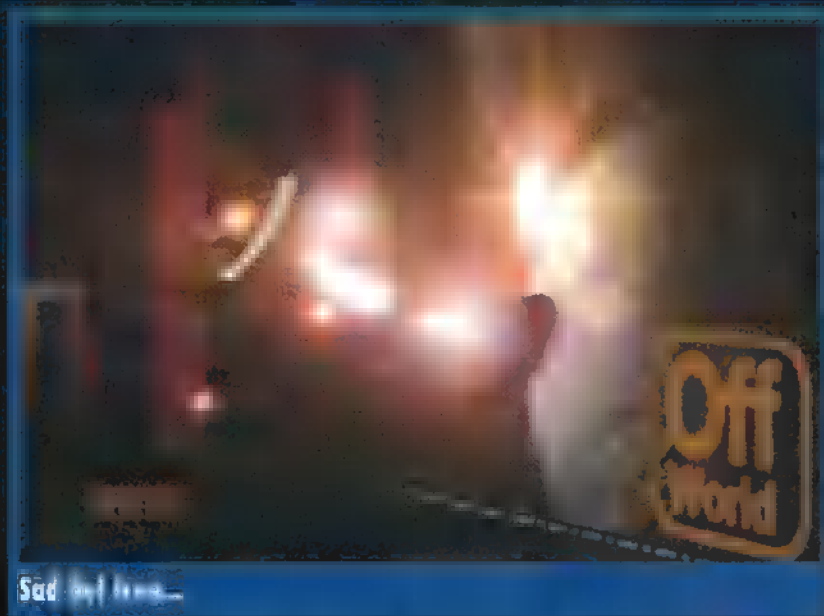
Érdekes ötlet, hogy a Lightwave 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább. Az Undo gombot a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább.

Először is az elmúlt havi találós kérdésre a válasz: a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább.

Megkezdtem idehaza, szakmai körökben lassan-lassan a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább.



Váza a „Lightwave” felületen.



Sad hely felületen.

Winton sem ismeretlen. Nos, nagyon a Will Winton 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább.

Amikor elkezdtem már a Lightwave-t használom, hogy a Modeler első lépés nem szimuláció, hanem a Modeler valóban sajátos felülettel rendelkezik, de ha valaki szeretné és lehetne a használatába, akkor a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább.

Amikor elkezdtem már a Lightwave-t használom, hogy a Modeler első lépés nem szimuláció, hanem a Modeler valóban sajátos felülettel rendelkezik, de ha valaki szeretné és lehetne a használatába, akkor a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább.

Kiválasztás / kiválasztás megszüntetése

Általános szabály tudnivaló: ha nem tudunk ki választani a művelet a tárgy vonatkozásban!

A kiválasztás módja eljárás egyáltalán nagyon egyszerű és adja önmagát – természetesen, mint használni. Amennyiben még mindig nem tudunk ki választani a tárgy vonatkozásban, akkor a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább.



Ez a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább, valamint a 3D Studio Max 4.0 rev. B. változatánál egy lépésrel tovább.



agranysok érvényesek, de ezalatt, egyedül kijelölt helyett, lassúzóhatunk. Direkt nem utalok, hogy pontok kijelölését, mivel azt, hogy a kijelölés mire vonatkozik (pontra, poligonra vagy mindkettőre), a fentebb leírt módon határozzuk meg. Az összes kijelölést úgy tördeljük, hogy a képernyő bal oldalán a nyomógombok alá kattintunk az üres területre.

A Display menüpont alatt több hasznos beállítást találunk a kiválasztáshoz. A State gomb különböző statisztikákat közöl a pontokról és poligonokról. Ha a megfelelő sor mellett lévő „x” gombot kattintunk, akkor a megjelölt talajpontoságról elemek kerülnek kiválasztásra. A „z” gomb az adott elemekre megmutatja a kiválasztást. Az Info a kiválasztott pontokról vagy poligonokról közöl dolgokat. Érdekes momentum, hogy pontok esetében itt megadhatunk abszolút koordinátákat, míg az Object menü Move pontjának Numeric mezőjébe csak relatív elmozdulást írhatunk be! A Set Color (Set Connected) nagyon hasznos, az összes olyan elemet kiválasztja, amely kapcsolódik az általam kijelölt elemhez.

Nagyon jól jöhet abban az esetben, ha egy legegyszerűbb modell több különálló részből áll össze, és éppen az egyes részeit akarjuk külön-külön kiválasztani. Például egy emberi testet modellezünk úgy, hogy a lábak, karok, török, fej külön tárgyak, amelyeket egymásba tolnak. Ezután ki akarjuk választani, mondjuk a jobb lábat. Nincs más dolgom, csak kiválasztom egy poligonra bármely jobbra és rákattintok a Set Color gombra. Az Invert nyilvánvalóan inverzre állítja a jelölést. A következő három pont a modell egyes részeit (vagy objektumokat) láthatatlanná a háttérrel áttekinthetőség kedvéért. A Hide Sel (Hide Selected) a kijelölt elemeket, a Hide Unsel (Hide Unselected) a nem kijelölt elemeket, a Hide Everything (Hide Everything) az objektumot.

Nézzünk egy példát a kijelölés egy négyzet alakú objektum Box funkciójának segítségével. A kijelölés kiválasztása után az egér segítségével megváltoztatjuk a doboz méretét a szerkesztőképernyőn (ha rákattintunk mindenáron számokat szeretne látni, akkor bátran kattintson a Numeric gombra és állítsa be a paramétereket). Ha valamilyen módon egyen belülre és ne kocka, a felületet a poligonok közéssük nullára! A Make gombra kattintva (vagy megnyomva az Enter) megjelenik a tárgy, 4 pont és az azt összekötő

élek formájában. Próbáljuk meg a különböző irányokba sokat mind F10-t, mind F11-et nyomni!

Feladatunkhoz egy újabb háromszöget, amelynek területe nem a felét a felét képezi! Itt meg kell választanunk ki a négyzet hátrahagyjuk, megmaradunk meg a Copy, majd visszahozzuk a következő üres területre (a kijelölésről lehet részben láthatóság, hogy éppen melyiken vanunk). Kattintunk a Make gombra (vagy a Make gombra kattintunk). Most láthatóvá válik a háromszög, de ha jobban megfigyeljük az objektumot, akkor láthatjuk, hogy van egy kis üres hely. Ez az az, hogy ott van

szomszéd, az a réteg nem üres. Meg kell választanunk a Point, de ha nem akarunk rákattintani, akkor az előzőleg kijelölt három pont segítségével. Válasszuk ki a három pontot, majd menjünk a Polygon menübe és kattintunk a Make gombra. Csodák csodája, megjelent a kívánt poligon.

Mint sok 3D programban, a Lightwave-ban is fontos szerepet játszik, hogy a poligon létrehozásánál



szelvény jelöltük ki a pontokat, a felület normális irányú. Ezt könnyen megváltoztathatjuk, ha a szerkesztési módra lépünk, ott alul a Polygon gomb, és kiválasztjuk a kívánt háromszöget. Miután megvagyunk, egy vázlatos vonalat is megfigyelhetünk (bár, ha a Display menü Options panelen a Normals láthatatlanná állítottuk, ha nem tetszik az eredmény, akkor a Polygon menü Flip gombbal határozhatjuk meg az irányt).

Egy másik megoldás a felület felállítására: megmaradunk egy másik területre (Copy, Paste), majd visszahozzuk meg a Polygon panelhez tartozó Triple gombot! Ez a parancs a kijelölt poligonokat háromszögekké konvertálja. Mivel nem tudjuk kiválasztani a háromszögeket, ezért a parancs mindenre, vagyis az egy darab háromszögre vonatkozik. Most menjünk át a Polygon panelre, jelöljük ki az egyik háromszöget, majd nyomjuk meg a Cut gombot (vagy a direkt billentyűt, a

billentyűzetben a „z” gombot, de én a különböző gépeken mindig bajban vagyok a „z” és az „y” cseréjével, úgyhogy ezt nem javaslom!) Ami marad, az a kívánt háromszög. Sokan gondolom most azt mondják, hogy „hiszen ez egyszerű”. Az. Meg azt, „mi értelme háromszögeket gyártani, én csillagrombolót akarok!”. Nos, ha jobban meggondoljuk, a csillagromboló is végső soron háromszögekből áll, valamint ezek az egyszerű példák terjedelmi szempontból ideálisak.

Hogy frissen szerzett tapasztalatainkat a Layoutban is megpróbáljuk alkalmazni, meg kell nézünk, hogyan állíthatunk be különböző feladatokat! A Modelerben válasszuk ki a modelleket egyanyagú poligonokkal, majd kattintsunk a Polygon menübe a Surface gombbal. A megjelenő ablakba írjuk be a felület anyagának nevét, egyszerűen illesztjük be, acél stb. Ha nem jelenik ki az anyag, akkor az elmozdítás a tárgyhoz tartozó üres poligonra vonatkozik. Mentsük el a tárgyat, majd térjünk be a Layoutba. Itt a Surface gombot kattintva megjelenik a felületbeállítás panel, amelynek felső részén kiválaszthatjuk a beállítani kívánt felületet (ha az a

Tudjuk, hogy ez még nagyon kevés, de nem is az a cél, hogy elvárjuk a megvalósított felület körüli leírás elvégzését a programban. Ez már csak a sokat emlegetett területi elmozdítás miatt is lehetetlen lenne. A cél a beállítások, kiegészítő a program elvárásait megvalósítani, kivételként tenni lehetőségeket.

Titkos funkciók beállításai!

Ami a legújabb beállítások Lightwave felhasználóknak. Ezen már valaki megpróbálta a látható beállítások beállítását, így íme néhány rajta volt kiírás.

Első lépésben meg kell adni a Lightwave csukott ablakok mellett egy újabb gombot a Ctrl+Shift+F1 gombbal, amit a „Experimental Features Enabled” üzenet. Ezután a következő billentyűzet kombinációk használhatók:

Ctrl+Shift+F1: az Object panel felett megjelenik az Object panel, ezzel aktiválhatjuk a „Cut Lock Edge”-t. Ha ez be van kapcsolva, akkor a Lightwave az aktuális tárgy felület felett a három gombot egyenlő körvonalait rajzolva megjelölt körvonalakkal rajzolja meg. Ez valamilyen beállítás céljára beépített funkció a Camera Plug-Inhez, amely ennél lényegesen többet tud majd, és a következő Lightwave verzióban várható a megjelenése.

Ctrl+Shift+F2: a Multi-Object-Scene Editörben a Merge Function aktiválva, szintén az Object panelben. Ez lehetővé teszi a több tárgyat álló Modelerben, hogy az első tárgy Merge Envelope-ja határozza meg az átmeneti mértékét az összes tárgyra, a következőképpen: 0-100: objektum, 101-200: objektum stb.

Ctrl+Shift+F3: az Images panelen aktiválja a felületes textúrák beállításait a felületen. Ha egy olyan beállításra kíváncsi vagy, amely a felületen áll, akkor a Lightwave a felületes beállításokat a textúra 1. képernyő 1. felületi a beállításokhoz használja stb.

Remélem mindenki talált magának hasznos elemeket a fentebb leírtakhoz, bármely szinten is foglalkozunk vele!

Martiny 'Gaborcs' Csiki

MULTIMÉDIA**MÉLYVÍZ**

EGY SZÁM EREJÉIG KANYARODJUNK KICSIT EL ■ CHIPEK ÉS KÁRTYÁK VILÁGÁTÓL, UGYANIS SOK MINDEN ÉRDEKES TÖRTÉNIK ■ MULTIMÉDIA ÜZLETÁGBAN RÉSZTVEVŐK HÁZA TÁJÁN. NEMRÉGEN MÉG ■ NÉGYSZERES SEBESSÉGŰ CD-ROM MEGHAJTÓ KÜLÖNLÉGSÉGNEK SZÁMITOTT, MAHAPSÁG AZONBAN A NYOLCSZOROS SEBESSÉGŰ MEGHAJTÓK MÁR EGY WINCSSEL IS ■ VERSENYT (AZTÁN EL IS ■ :-). AZ SCSI MEGHAJTÓK ■ IDE (ATAPI) TÁRSAIKNÁL, ■ NEM OKOZ MEGLEPETÉST, ■ TERÜLETÉN IS UGYANEZ A HELYZET.

Magyarázom a CD-ROM-ot

Aézzük meg először, hogy mit kell tudni egy CD-ROM meghajtónak ahhoz, hogy jónak titulálhassuk, illetve mit kell tudnunk nekünk, vásárlóknak, hogy ki is tudjuk választani azt a jó CD-ROM meghajtót a tengerből.

Caddy: a külsőségeket megnézve feltűnik, hogy a caddy kezd kihalni, és az elektronikus fiókos (electronic drawer) megoldások uralják a piacot. Ez nem egyértelmű fejlődés, hiszen így a CD-t mindig kézzel kell megfogni, ■ caddy esetén viszont minden CD-t körülvehetünk egy „tisztaszobával”.

Pozíció: a fiókos egységeknél még megoldásra vár ■ CD függőleges helyzetben való rögzítése, ami ugye ■ caddy-nél nem probléma. Bár ott sem mindig működik még tökéletesen, így aztán ■ többség inkább csak a horizontális beszerelést ajánlja.

CD csere: ami a CD-k be-, illetve kivételét illeti, sok meghajtó az „ejaculatio praecox” ellenszerét vélte felfedezni abban, hogy jól elhúzta ■ berakáskor az inicializálás, kivételkori kilökés idejét. Viszont már mechanikus megtolásra is bemegegy az összes fiókos típus fiókja, csupán Mitsumiéknál kell ehhez hivatásos szkanderbajnoknak lenni.

MTBF: ez az érték amellet, hogy nem sok gyakorlati haszna van, azt mondja meg, hogy átlagban hány óra telik el két hiba között. Ezt a gyártóknak hivatalosan meg kell adniuk, de hogy lehet ezt ellenőrizni? (hajrá valszám!)

Busz terminálás/üzemmódok: a SCSI eszközök kábelét mindkét végén lezáró ellenállással kell ellátni, a káros reflexiókat elkerülendő. Ez általában jumperrel vagy magának az ellenállásnak a ki-beszerelésével oldható meg. IDE/ATAPI meghajtók esetén fontos beállítani a M/S (Master/Slave) és a CSEL (Cable SElect) jumpereket. Az aktív CSEL az M/S buszon keresztüli beállítását jelenti.

Cache: általában 256 KB, de előfordul még 128 KB-os is az olcsóbb kategóriában. Sokkal fontosabb azonban a cache intelligenciája, mint a mérete (nem úgy, mint az emberek esetében). Ideális lenne, ha ■ pufferlogika az alkalmazás függvényében változna, hiszen nagy méretű file-ok szekvenciális olvasásakor ■ read-ahead logika előnyös, de rövididejű, véletlenszerű olvasások esetén inkább dupla pufferelést érdemes megvalósítani.

Multimédia

Lencsetisztítás: némely CD meghajtó (szóval egy) minden CD csere esetén egy kis kefével eltávolítja ■ port a lencséről (ami a lézer sugarat támogatja).

Fejrögzítés: előnyös, ha a fej a szervomotorral vagy az áttétellel olyan szoros kapcsolatban van, hogy a fej nem verődhet ide-oda, önmagát és esetleg a lemezt károsítva.

Hibaarány: CD-ROM-oknál, Mode 1 és Mode 2 esetén a megengedett hibaarány 10^{12} . Szóval minden nagyon sokadik bitre jön egy hibás. Ez azonban nem is olyan lényeges, mert kb. annyi a gyakorlati haszna, mint az MTBF-nek. Inkább az számít, hogy milyen hibajavító algoritmust alkalmaznak, erről azonban nem szól a fáma (majd hülyék lesznek elárulni).

Pörgési sebesség: nyilvánvaló, hogy az átviteli sebességet a pörgési sebesség növelésével lehet emelni. Néhány típus esetén lehetőség van többféle sebesség jumperen keresztüli beállítására. A jobb software úton is adhatnak erre utasítást. Egy ravasz megoldás, hogy már a felpörgés alatt is olvas a meghajtó, igaz lassabban. A legtöbb modell azonban ezt ■ trükköt nem alkalmazza. A szimpla sebességű olvasást (cirka 150 KB/s) mindegyik típus tartalmazza, különben hogyan is tudnának egy audio-CD-t lejátszani?

Analóg audio kimenet: természetesen mindegyik típuson van, és gyakorlatilag mindig a hangkártyával van összekötve, hogy annak ■ mixerével az összes zajforrást kontroll alatt tartsuk. A kimenet kiosztása kétféle: van egy négy, esetleg hárompólusú változó, de általában LGGR kiosztású csatlakozó (L=left: bal, R=right: jobb, G=ground: föld) vagy az időközben szabvánnyá vált MPC csatlakozó.

Digitális audio kimenet: ez még nem gyakori, de néhány típus már rendelkezik vele. A célja az, hogy audio lejátszása esetén a kimenő digitális jelet egy külső, precíziós D/A konverterre vezethessük, jobb minőség elérése érdekében. Ennek egy elterjedt szabványa az EBU.

8 cm-es lemez: ■ fiókos megoldásokba minden további nélkül be lehet tenni. A caddybe csak egy további műanyag gyűrű segítségével, ami nem valami stabil.

Blokknagyság: UNIX operációs rendszerek alatt szokásos ■ CD-ROM meghajtót, a 2048-cal ellentétben 512 byte-os blokkmérettel használni. Ezért néhány meghajtón választható ■ blokkméret 2048 és 512 byte között.

Multisession CD-WO: szép magyar megfogalmazásban a több menetben írható CD-ről van szó (multisession Write Once), amit az Orange Book szabvány ír le. Nem minden típus tud megbirkózni vele (lásd 1995. január: CD formátumok).

Video-CD/ Movie CD-i: a Video-CD (White book) legelső trackje egy könyvtárat tartalmaz, hogy a DIR parancs értelmes információval térjen vissza. A Movie CD-i ugyanúgy, mint az Audio CD, nem rendelkezik ■ file-rendszernek még evvel ■ csírájával sem, ezért csak speciális software-rel lehet olvasni. Csak kevés típusnál lehet a trackinformációt és ■ szektorokat mégis kiolvasni. Itt egy kis ellenmondást vélhetünk felfedezni, mivel ■ CD-XA/Form 2-t elvileg kellene tudni olvasni. A Movie-CD ugyan ide tartozik, de mégsem mindig olvasható. Ennek azonban oka





lehet a driver is, tehát operációs rendszerként, driverként változhat, biztosan nem lehet előre mondani, ki kell próbálni.

CD-Audio a rendszerbuszon át: ez azt jelenti, hogy a CD nyers tartalmát egy háttértárra, egy file-ba elmentjük. Ezt nem minden típusal lehet megcsinálni, de erősen függ az alkalmazott programtól is. A régebbiek az ASPI felületen keresztül próbálkoznak, az újabbak direkt olvasással.

Interface: a SCSI CD-ROM meghajtók szinkron módban dolgoznak, a SCSI „parancs-palettaból” csak a parancs kötegelést (Command Queuing) alkalmazják, ami több parancs egyidejű kiadását jelenti anélkül, hogy egyéb parancs a köteg parancsai közé kerülne. Az IDE/ATAPI CD-ROM-ok esetében PIO módot, DMA-t állíthatunk. Az, hogy ezek a beállítások ki is fejtik-e a hatásukat, egy más lapra tartozik. Érdekes észrevétel, hogy a wincsi-CD-ROM párosítások sokkal nagyobb teljesítményűek, ha mindkettő SCSI interface-szel dolgozik, éppen a fenti kötegelés miatt, ugyanis a megszakítások erősen rontják az átvitelt.

Firmware: megint egy szép ősmagyar szó, melynek jelentésére már úkapáink sem emlékeznek. Itt most éppen arról van szó, hogy a CD meghajtó belső adatait mint pl. verziószám, modellszám stb., hogyan tárolják. Általában EPROM-ban, ROM-ban vagy Flash-EEPROM-ban. Utóbbi előnye, hogy a buszon keresztül könnyen fel lehet tölteni az update-et.

Magic: igen, varázslat! Plug and Play. Azaz pontosan SCSI Configured Auto Magically, SCAM. Nem kell már SCSI beállításokkal bajlódni, minden



automatikus. Kár, hogy csak a Plextor 4Plex Plus típusú meghajtója bír vele és a Windows 95 támogatja. (Apropó, most készített a francia TV (TF1) egy interjút Bill Gates-szel, aki az „intelligenciát adja el”. Most már ezt is tudjuk róla.)

Ezek után jöjjön a táblázat, ahol összefoglaltuk a legfontosabb tulajdonságokat, mindenki maga dönthet, mi a jó, mi a rossz, mi kell, mi nem.

Egy kicsit rövidebbre sikeredett ez a mostani történet, de sebjaj, a következő számban, sokak kérésére mélyebben belenézünk a videochipekbe, mert mostanság igen sok típus kering körülöttünk, az S3 mellé felzárkózni látszik sok egyéb gyártó is.

Dr. Doktor
Szenti@is.twi.tudelft.nl

gyártó	Optics Storage	Plextor	Toshiba	Mitsumi	Pioneer	Plextor
típus	Stingray 8422	6Plex	XM-3701B	FX400	DR-UI24X	4Plex Plus
interface	IDE	SCSI 2	SCSI 2	IDE	SCSI 2	SCSI 2
sebesség	(1x), 8x	(1x), 6x	1x, 2x, 6.6x	(1x), 4x	1x, 4.4x	1x, 2x, 4.5x
felpörgés alatt	nem olvas	olvas	olvas	nem olvas	nem olvas	olvas
firmware in	Flash EE	(EP)ROM	Flash EE	(EP)ROM	(EP)ROM	(EP)ROM
pozíció	horiz	horiz, vert	horiz	horiz	horiz	horiz, vert
cache (KB)	256	256	128	128	128	256
fejrögztítés	van	-	van	?	-	-
hibaarány	10E-12	10E-12	10E-15	10E-12	?	10E-12
analóg kim.	LGGR	MPC	GRL	MPC	MPC	MPC
digitális kim.	EBU	-	-	-	-	-
CD behelyezés	fiók	caddy	fiók	fiók	fiók	caddy
Multis.CD-WO (Orange Book)	-	igen	igen	-	igen	igen
Video-CD (White Book)	DIR, read, play	DIR, read, play	DIR, read, play	DIR, read, play	DIR	DIR, read, play
Movie CD-i (Green Book)	-	igen	-	-	-	igen
Audio-CD olv.	-	?	igen	-	igen	igen

lomega Zip drive

Új standard a hordozható adattárolásban!

**Parallel v. SCSI drive,
100 MB-os lemezek!
Zip drive: 42,800
10 lemez: 28,800**

**SOFTWARE
STATION**
SOFTWARE & BOOKS
FOR PROFESSIONALS

Szakkönyv újdonságok

3D Studio IPAS Plug-in Reference, w/CD-ROM (New Riders)	10,880
Adobe PageMaker 6.0 for Windows, w/CD-ROM (Hayden)	9,860
Building Internet Firewalls (O'Reilly & Associates)	6,600
Computer Graphics in C, 2/E (Addison-Wesley)	6,450
CorelDRAW! 6 Unleashed, w/CD-ROM (SAMS)	9,690
Fontographer: Type by Design (MIS:Press)	6,000
Learn 3D Graphics Programming on the PC, w/CD (ADWE)	7,950
New Internet Navigator, 3/E (John Wiley & Sons)	5,500
Plug and Play System Architecture (Addison-Wesley)	6,600
Teach Yourself Visual Basic 4 in 21 Days, 3/E (SAMS)	6,120
UNIX System Administration Handbook, 2/E w/CD (PRH)	10,600
World Wide Web Developer's Guide (SAMS)	9,690

CD-ROM érdekességek

1000 of World's Greatest Sound Effects	4,800
CICA - 4 CD Set (InfoMagic) / upgrade	3,800 / 2,800
Desktop Dream (2000 TrueType Font+5000 Clipart)	3,800
Dr. Dobb's CD v3.0 / Dr. Dobb's Source Code	10,800 / 4,800
Graphics Programming CD (rajta 7 teljes könyv!)	9,800
Linux Developer's Resource - 4 CD (InfoMagic)	3,800
Linux Bible, 3/E w/CD-ROM (Yggdrasil)	5,800
Linux Internet Archives - 5 CD Set I (Yggdrasil)	3,800
MOO-TIFF for Linux (InfoMagic)	18,800
Plug-and-Play Linux, Fall'95 (2 CD+book) / upgrade!	5,800 / 3,800
Red Hat Linux (4 CD!) / Slackware Linux v3.0	4,800 / 3,800
Standards, 2 CD Set (InfoMagic)	3,800

FAX STATION (Decemberben induló Fax-info rendszerünk): 165-4475
1111 Bp., Karinthy Frigyes út 25. Tel./Fax: 371-0704
Új! Januártól az Interneten is! <http://www.xco.hu/sws>

WIZARD'S GAME**PREMIER**

JELENLEG CSAKIS AZÉRT ÖRVENDEZEM A KARÁCSONYNAK, MERT VÉGRE LESZ EGY KIS IDŐM ÖNZŐ MÓDON MAGAMMAL IS TÖRÖDNI; VÉGRE BEVÁLTHATJUK FENYEGETŐZÉSÜNKET, MISZERINT ÚJRA ÖSSZESZEDJÜK A PC-X TEAMET ÉS AGYON-QUASAROZZUK MAGUNKAT. ÜGYSEM JÁTSZOTTUNK MÉG EGYÜTT AZ ÁTALAKÍTOTT PÁLYÁN! ÉS HA MÁR OTT VAGYUNK, MEGNÉZZÜK AZ ÚJDONSÁGOKAT IS...



Maga a szimulátor is tank-szerűen festett

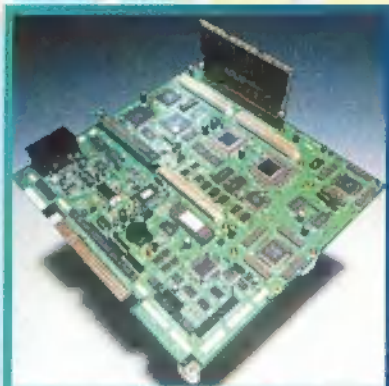
hatsz (Mustang, Fokker, Zero, YAK-141, Lightning, Harrier, illetve Apache és Werewolf helikofferekkel), háromféle nézőpontból figyelheted az eseményeket sőt, kérhetsz automatikusot is, ekkor a gép dönti el, melyik a legoptimálisabb nézőpont az aktuális szituációban. Expert módban nyolckarú polipok előnyben, hiszen az egyik kezdeddel a gázt adagolod, a másikkal megragadod a joyst és irányítod a gépet, a többi kezdeddel meg kezeled a lőfegyvereket.

A Desert Tank kevesebb adrenalinigénylő, „nyugodtabb” gép, amolyan szárazföldi patkányoknak való „megyek-a-tankossal-úgyis-szélőlőlek”-féle játékszer – klassz kis harci szimulátor, amely már az új 3D Texture Mapping CG alap-

lappal megy (lásd a képet!). Itt sem árt, ha a helyén vannak a pótkarjaid: külön szabályozható a sebesség, két kézzel kell markolni a botkormányt, ráadásul lőszert sem árt gőzerővel adagolni – és persze közben manőverezni...

Nem tudni még, mely gépek kerülnek a Ferenciek terére, és melyek az Oktogonon található Wizard'ba – érdemes mindkét helyre gyakran benézni, hiszen mindig érkeznek újabb gépek, és sokszor van, hogy csak az egyik helyen játszhatasz velük (például a Virtua Racing és a Sega Racer csak az Oktogonon van!).

Mr. Chaos



Igy néz ki a Sega újabb fejlesztésű ST-V jelzésű alaplapja két 32 bites RISC processzorral. Nem esoda, hogy hardware-ből, szempillantás alatt végzi el az árnyékolást és texture mappingelést – a software-t cartridge-ből fogadja, de CD-ROM-ot is vezérel.



atalmas építkezés folyik a Ferenciek terénél található Wizard's emeletén: kiegészítik a játéktérmet egy Sport-világ teremmel, ahol kifejezetten csak sportjátékok gépei találhatók. Nemcsak a már ismert digitális gépekkel, hanem igazi kosárlabdával, focival (persze ezek miniaturizált változatával), csocsóval futhatsz össze: szóval olyan masinákkal, amelyek egy picit többet kérnek egy kis joystick-rángatásnál.

Jönnek újabb Sega gépek is: a Wing War és a Desert Tank grafikája a Virtua Racingére, illetve a Daytonaéra hasonlít leginkább, már ami a 3D grafikát, texture mappet illeti. A Wing War kétszemélyes játék: dogfight, azaz egymás elleni légi harc a lényege. Nyolcféle híres repgéppel száguld-

WIZARD'S AZ ÚJ JÁTÉKKULTÚRA

**TEDD PRÓBÁRA KÉPESSÉGEIDET
A WIZARD'S-BAN
- SZIMULÁTOROK
- JÁTÉKGÉPEK**

**A XXI. SZÁZAD TECHNIKÁJA:
QUASAR
LÉZERJÁTÉK**

**HARCI JÁTÉK ÉLŐBEN, MELY-
BEN KÉT CSAPAT KÜZD EGY-
MÁSSAL A LÉZERARÉNÁBAN**

**BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN A
FERENCIEK TERÉNÉL, ÉS AZ OKTOGONON**

**ÉZ A KUPON 3 ZSETONT ÉR
1995. FEBRUÁR 28-IG,
HA 5 ZSETONT VÁSÁROLSZ
A WIZARD'S-BAN!**



Delfin CD Sarok

Csak nem CD Rom hirdetés? De igen!
Aki nem megy stelni, korcsolyázni vagy egyéb módon kára fagyni (esetleg a fenti tevékenységek valamelyike során leamortizálta magát, és sebeit nyalogatja a melegben), az nyugodtan beugorhat hozzánk.

Amink van:
játékok mindegyiknek
felhasználói programok felhasználóknak
oktató és fejlesztő programok gyerekeknek
a fenti témák egyikebe sem besorolható CD Romok

Amink nincs:
rettentő melegünk
félretett szakségünk úgynökök zaklatására

Ahova ugrani lehet:
XII Szt. István krt. 4.
IX Ferenc krt. 28.
VIII Napszínház u. 32.
VII József krt. 14.
VI Andrássy út. 38.

AUTOMEX CD CENTER

1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885
Fax: 267-8546

FaxInform®

számítógépes adatbázis.

Az adatbázisból, a fax készüléke nyomógombjaival lekért információt, a rendszer elküldi Önnek. Az otthonról is bővíthető adatbázis korlátozás nélkül, ingyen használható éjjel-nappal. Több száz ismeretével, árlistával, akcióval várja Önt a FaxInform: 267-9916.

Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését. Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

KERESSEN, HOGY KERESSEN!

A magyar multimédia kultúra népszerűsítése érdekében cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k szponzorálását, kiadását és terjesztését.

Kedvezményes árakkal, bizományosi konstrukcióval várjuk viszonteladóinkat!



PC Trafik Bt

1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 351-2351

Cégünk megvásárol minden megunt, elavult, használható és használhatatlan számítógépet, illetve alkatrészeit. Továbbá széles választékban kaphatók üzletünkben használt számítógép alkatrészek és komplett számítógépek olcsón, garanciával! Akár teljes raktárkészletek felvásárlása készpénzért!

HASZNALJON KEMÉNYEBB HARDVERT!

E-mail: automex@mail.datanet.hu
Friss információk a TXT. 682. oldalán.

ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.: 267-9461
Fax: 267-9463

Klubtagsági rendszer

Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klubtagság előnyeit. Ön is lehet klubtagunk, ami számos kedvezményrel jár.

- A CD-ROM lemezek áraiból 20% kedvezmény adunk.
- Megunt CD-ROM lemezeit visszavásároljuk, kedvező áron beszámítjuk.
- Faxinform rendszerünkön ingyen hirdethetnek.
- BBS rendszerünkön számos kedvezményt kapnak.
- Megjelenő újdonságokról folyamatos tájékoztatás.

BITMEX BBS.

Tel.: 267-9918

Éjjel-nappal működő hálózat, amely több gigabyte terjedelmű programot foglal magába. Tartalma havonta változik. Érdemes hívni.

6 Nyelvű EURÓPA Szótár

Az év szenzációját
- 6 nyelv (magyar, angol, német, francia, olasz, spanyol)
- 300.000 szavas szókincs
- könnyen tanítható

- asszociációs készség (a hibásan begépett szavakat is fordítja)
- szöveget szavanként fordít
- minden gépen futtatható
- WIN 95 kompatibilis

Hamarosan megjelenik egy kiegészítő CD:
- további 120.000 szó
- angol és német kiejtés

Ebciklopédia

A leglátványosabb hazai enciklopédia, amely 107 kedves kutyát mutat be képekkel, videofelvételekkel. Remek kikapcsolódást nyújt felnőttek, gyerekek egyaránt.

- 90.000 szavas szöveges információ
- látványos kezelőfelület
- minden kutyáról fotók és videofilmek
- többnyelvű
- bonus játékot tartalmaz

Interaktív PUSZTA Sex

Humoros hangvételű hazai erotikus CD, amely egyedi módon mutatja be a magyar pusztai „szépségeit”, egyóránnyi film anyaggal, és rengeteg képpel. A lemez nyolc nyelvű. Csak 18 éven felülieknek.

- 1 óránnyi mókás videó
- 58' HiFi cigányzene
- sok-sok fotó
- 8 választható nyelv
- 2 bonus játék
- eredeti gulyás recept
- WIN 95 kompatibilis

CD-ROMtár 4

A CD-ROMtár 4. száma ismét tartalmazza számos program játszható demóját, egy teljes magyar nyelvű CD-ROM katalógust és ezer más meglepetést.

NRG

Lendületes zene egy fiatal zenekartól új, szokatlan formában. A remek zene mellett számos játékot is találunk a lemezen

Barangolás az állatvilágban

Gyönyörű színes, képes, hangos állat-enciklopédia magyar nyelven. Minden korosztálynak ajánlott.

The Need for Speed

A legszenzációsabb autóverseny, amit csak láttak. Egy valódi pilóta éberségét követeli a játék.

Z

Izgalmas stratégiai játék. Próbálja ki Ön is, nem fog csalódní.

Command & Conquer

A DUNE 3. részének is tekinthetjük ezt a harci stratégiai játékot. Az előző rész méltó folytatása.

Road Rash

Itt az új motoros örület. Már nem elég csak az útra figyelni, verekedni is kell, és nem akárkivel!

Stonekeep

Egy újabb szerepjáték, melyben szörnyekkel, csontvázakkal és egyéb félelmetes lényekkel kell megküzdeni.

Shock Wave Assault

Idegen lények támadják meg a jó öreg Földet. Akadályozzuk meg őket gonosz szándékaikban. Sci-Fi rajongóknak.

3D Atlas

Domborzati térképeket tartalmazó világatlasz, sok újszerű megoldással és hasznos információval.

LBA II

Little Big Adventure 2. része. Az előző részben megismert agresszív kaland folytatódik, még több logikát igényelve.

Panic in the Park

Interaktív filmszerű játék, rejtélyes gyilkosságokat kell kinyomozni, csak magunkra számíthatunk.

Encarta 96

A Microsoft ezúttal sem tagadta meg önmagát. Új év, új Encarta és Cinemania. A szakosos színes, változatos enciklopédia, kibővített anyaggal.

Rebel Assault II.

Végre itt van a régóta várt népszerű játéknak a második része. Az időközben 2 CD-re terebélyesedett játék újabb izgalmas pályákat teszi próbára ügyességünket. Szárnyalhathatunk X-Wing, Y-Wing, B-Wing típusú gépekkel, vagy akár híres Millennium Falcon-nal

Actua Soccer

Valószínűleg a legtekintélyesebb foci játék, ami valaha is készült PC-re. A remek 3D-s grafika, a legkülönbözőbb kameraállások, SVGA felbontás teszi hihetetlenül élvezhetővé a játékot. Az általunk vezérelt játékos csatlakozhat, passzolhat, kapura löhet. Joystickkal, Control Pad-dal, vagy billentyűzettel irányíthatjuk az eseményeket.

The Dig

Egy izgalmas űrkaland Steven Spielberg és Sean Clark közreműködésével.

My First Incredible Amazing Dictionary

A Dorling Kindersley a világ egyik leglátványosabb könyve és CD kiadója. Ez a CD a kisebb gyerekek általános ismereteit hivatott fejleszteni.

Screamer

Nincs Karácsony örült autósok nélkül. Csatlakozz hozzájuk!!! Látványos, gyors, és háborzongatóan veszélyes autóversenyek győztese lehetsz.

Wing Commander IV.

A játék „A szabadság ára” alcímet viseli. Ismét feltűnik az eredeti szereposztásból ismert szereplők, így pl. Blair -Mark Hamill alakításában. Látványos videoklippek, többszörös választási lehetőségek, úrcsapatok, lázadók és kalózkodók teszik próbára képességeinket.

Hexen

A Heretic második részének is nevezett játék, a Doom fantasy-változata. Szerepjátékhoz hasonlóan ebben is találkozhatunk lángkardokkal, és ronda szörnyekkel.

Fatal Racing

Autóverseny életre-halálra. 30 méteres ugrásokkal, ütközésekkel, repülésekkel, lupingokkal és dugóhúzókkal kell küzdelelni. Felhasználóbarát új interfész. A hálózati opcióval akár 16 játékos is versenyezhet egymással. Komputer vezérelt ellenfelek ellen kell versenyezni, akik állandóan hátráltatnak. Valódi 3D effektusok, virtuális kameraállások. Osztott képernyő a 2 emberes játékhoz.

EF 2000

Itt nincs mentség, hisz minden a rendelkezésedre áll ahhoz, hogy az ellenfelet megsemmisítsd.

MULTIMÉDIA TARTOZÉKOK

Sound Blaster ASP oem	14.990,-
Media Vision SCSI	7.190,-
Gravis Ultrasound Max	23.900,-
Aktív hangfal 2x40W	9.900,-
Aktív hangfal 2x4W	2.990,-
Panasonic 4x speed CD-ROM	22.800,-
Sony 76E 4x speed CD-ROM	Hívjon!
Nakamichi 7-es jukebox	44.000,-
Írható CD Kodak 640 MB	1.390,-
Írható CD Kodak 200 MB	1.290,-
Fast Movie Machine + MJPEG+sw	128.000,-

VIRTUÁLIS SISÁKOK

3D MAGIC PC VR szemüveg	37.000,-
CYBERMAXX VR sisak	169.000,-
VFX 1 VR sisak	180.000,-

HP & CANON

Eredeti tonerek, tintapatronok kis- és nagykereskedelme. Kedvező árak! Teljes termékskála. Termékmanager: Sáfány Péter

KODAK PCD 960

Hordozható PhotoCD lejátszó
43.000,- Ft + Áfa

PD/CD-ROM

A többször írható CD technológia mely forradalmasítja a multimédiát.

Műszaki paraméterek:

- Kapacitás: 650 MB
- Adatátvitel: 670 kB/sec.(PD), 600 kB/sec (CD)
- CD-ROM, XA, AudioCD, PhotoCD kompatibilis
- Külső kivitel, SCSI vezérlővel, szoftverrel
- Bevezető áron most 180.000 Ft + Áfa

HITOMI CD-I PLAYER

CD-I, Video CD, Audio CD, Karaoke lejátszására alkalmas, Dolby SRS hang, távirányítóval
80.000 Ft + Áfa

SONY CD-ÍRÓ

Műszaki paraméterek:

- 1 MB puffer
- Adatátvitel: 300 kB/sec.
- Elérési idő: 300 ms
- CD-ROM, XA, AudioCD, PhotoCD
- Caddy-s
- SCSI vezérlővel, író szoftverrel, belső kivitelben
- Bevezető áron most 239.900 Ft + Áfa
- Egyedi konfigurációban is megvásárolható (pl. külső házban).

UTAZÁS A KÉPZELET SZÁRNYÁN VIRTUÁLIS VALÓSÁG FORTE VFX-1 SISAK A VR STANDARD

MÁR KAPHATÓ A
DÍJNYERTES SISAK!



Multimedia Meeting Point

1075 Budapest
Madách I. út 2-6.

Tel.: 322-8208

Fax: 322-4027



180.000 Ft + ÁFA

Compaq multimédiás számítógépek, nyelvoktató- és ismeretterjesztő CD-ROM-ok, magas színvonalú multimédiás eszközök kedvező áron. Klubtagoknak, viszonteladóknak további kedvezmények!